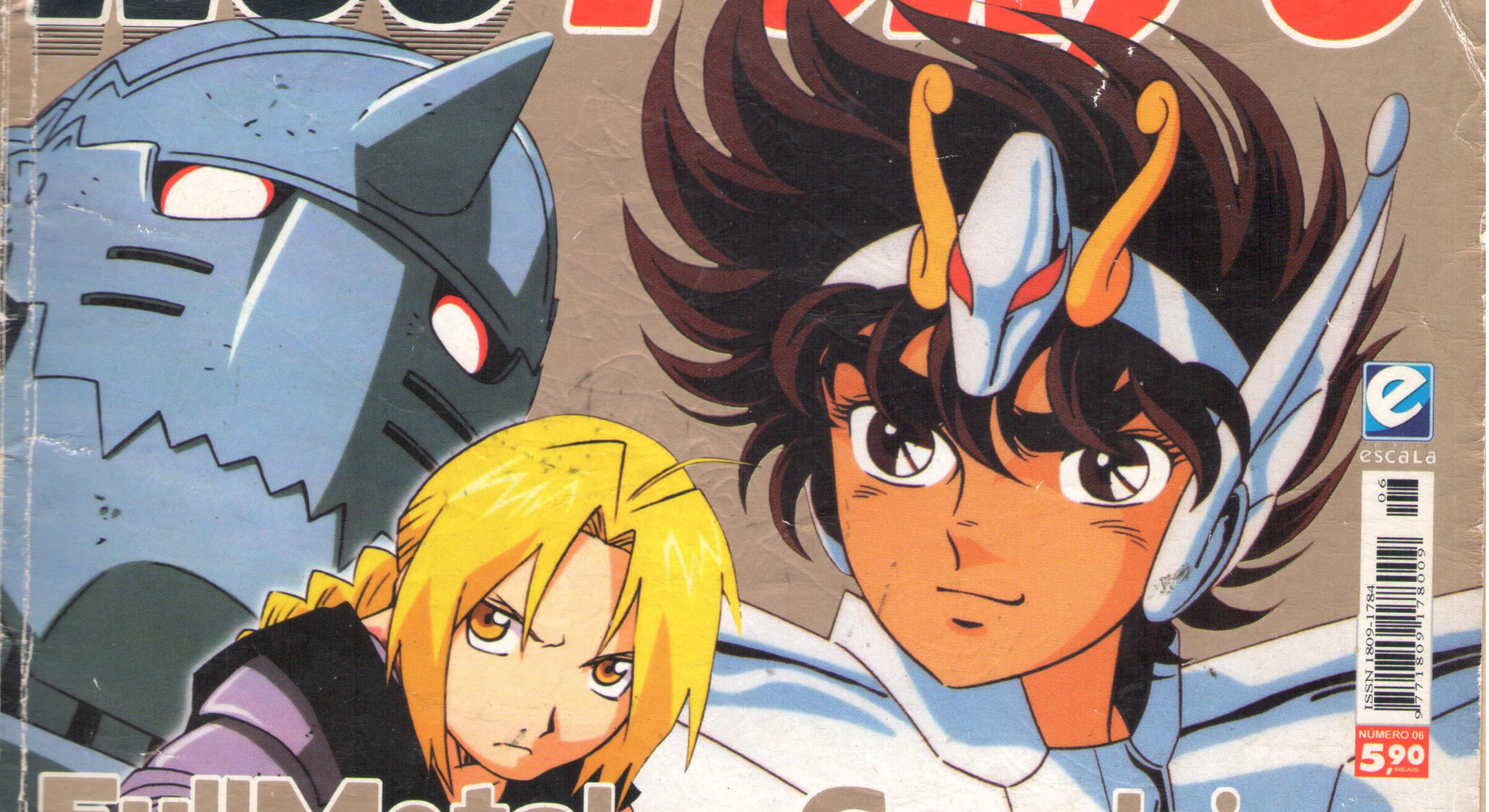
NARUTO Muita PANCADARIA na segunda temporada!

Novos **MANGÁS** da Panini!

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

Neo TOKYO



escala

ISSN 1809-1784

NÚMERO 06

5,90 REAIS

FullMetal Alchemist

Os irmãos Elric chegam **DETONANDO!**

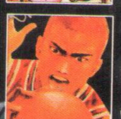
Cavaleiros do Zodíaco

Especial sobre a inédita **FASE INFERNO**

YuYu Hakusho

Kare kano

Full Moon


Slam Dunk

Cosplay

J-Music

Tokyo Godfathers • Entrevista • Curso de Japonês • Fanzines
Live Action • Cultura Nippon • Toys • Novidades • Model Sheet

BLEACH
VOL. 1
JASPION
VOL. 1
7 DAYS
L'ARC~EN~CIEL

OS MELHORES ANIMES VOCÊ ENCONTRA AQUI !

Camisetas Personalizadas
Bonecos Temáticos, Posters, Mangás,
Animes e Tokusatsus em Geral.

Memorie Animes Club

WWW.MEMORIEANIMESCLUB.COM.BR

Rua Florêncio de Abreu, 74 box 55/56 Fone: 3326-3268
Centro - SP - Próximo Metrô São Bento

mercado editorial

Estúdio Mercado Editorial
Diretora: Edna Barbosa
Diretor Editorial: Carlos Mann
Editor: Junior Mendes Fonseca
Projeto Gráfico: USINA DE ARTES
Diagramação: Ed Peixoto
Escaneamento e tratamento de imagens: Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Leandro Bevilacqua e Marcio Carvalhinhos
Revisão: André Christophe, René Ferri
Secretária de Redação: Esilene Lopes

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

escala
www.escala.com.br

Editora Escala
escala@escala.com.br
Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970
– São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloisio
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e Denise Silva Rocha Costa
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natalia Modesto de Paiva

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior
ASSESSOR DE IMPRENSA: Marco Barone
imprensa@escala.com.br

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Paulo Afonso de Oliveira, Luiz Umberto Betioli, Sérgio Ricardo Biagio, Jairo Ivo Firsben, José Roberto Teixeira, Ritha Corrêa e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br – Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 06, ISSN 1809-1784
– Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER
www.aner.org.br

Você é quem manda!

Depois de um mês esperando, nos encontramos novamente em mais um número da Neo Tokyo. Todos da equipe estamos bem felizes com a participação de vocês leitores, criticando quando necessário, dando idéias e sugestões, e nos apoiando sempre. Como comentei anteriormente, é sempre bom saber que estamos agradando, mas sabemos também que - a cada número - precisamos melhorar mais e mais.

Dessa vez, nosso destaque vai para a matéria especial sobre FullMetal Alchemist, uma das séries mais pedidas pelos leitores desde o lançamento da revista.

Tem ainda uma matéria completa sobre a Fase Inferno de Hades, a versão animada de YuYu Hakushô, o esperado Karekano – cujo mangá logo estará nas bancas de todo o país - Slam Dunk, Tokyo Godfathers e muito mais...

Para finalizar, um importante aviso: estaremos presentes em dois grandes eventos, Anime Friends e Animecon, tirando fotos de cosplayers, conferindo fanzines e ilustrações. Por isso, fique atento ao site Anime Pró (www.animepro.com.br) para mais detalhes de como entrar em contato conosco!

Até a próxima...

Junior Mendes Fonseca
Editor responsável
junior@animepro.com.br

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

Não tenhas inveja da glória e das riquezas do pecador, pois não sabes como vai ser a sua queda.

ÍNDICE

10
FullMetal Alchemist

Conheça melhor o fenômeno que narra as aventuras dos irmãos Edward Elric e Alphonse Elric, cujo mangá foi publicado pela renomada Square-Enix.

40 YuYu Hakushô

Detalhes sobre essa série de TV que, assim como Cavaleiros do Zodíaco, marcou gerações!

26 Naruto

Continuando nosso guia de episódios, chegou a hora da pancadaria na segunda temporada dessa aventura ninja!

56
Cavaleiros do Zodíaco

Uma matéria especial sobre o novo capítulo Inferno, da Saga de Hades.

64 Slam Dunk

Takehiko Inoue mostra qualidade em mais um de seus trabalhos já disponíveis no Brasil. De quebra, comentamos um pouco sobre esportes e mangás.

05 - Radar
Tudo que aconteceu, acontece e vai acontecer no mundo dos animês, mangás e afins...

09 - Anime Pró Insider
O que é destaque no www.animepro.com.br

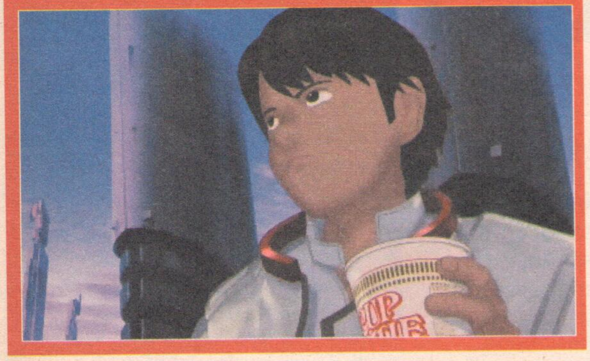
36 - Tokyo Godfathers
O milagre de uma noite de Natal.

46 - Karekano
Kareshi Kanojo no Jijou, ou Karekano, como é chamado pelos fãs, é uma daquelas séries que conseguem cativar a todos, mesmo aqueles que dizem não gostar de shoujo.

24 – Full Moon wo sagashite
76 – Caixa Postal
78 – Fan Gallery
80 – Toys
81 – Chat
88 – Play
90 – Live Action
92 – Cosplay
94 – SHOP
96 – Nippon
98 – Curso Relâmpago de Japonês

Katsuhiro Otomo em novo trabalho

Katsuhiro Otomo (o criador de Akira) está participando de um projeto em parceria com a empresa Nissin (reconhecida por sua linha de macarrão instantâneo) para a produção de uma campanha publicitária de um de seus principais produtos, o Cup Noodle. Intitulado "Freedom", o projeto envolve também a criação de uma série animada que narra as aventuras do jovem Takeru (um piloto de corrida viciado em Cup Noodles). A história acontece num futuro distante, quando a humanidade criou cidades fora do nosso planeta e aparentemente vive em harmonia. O único problema são algumas regrinhas pra lá de severas, que, claro, serão um dos principais temas da série. Para mais detalhes, acesse: http://freedom-project.jp/



Viz e Cartoon anunciam parceria

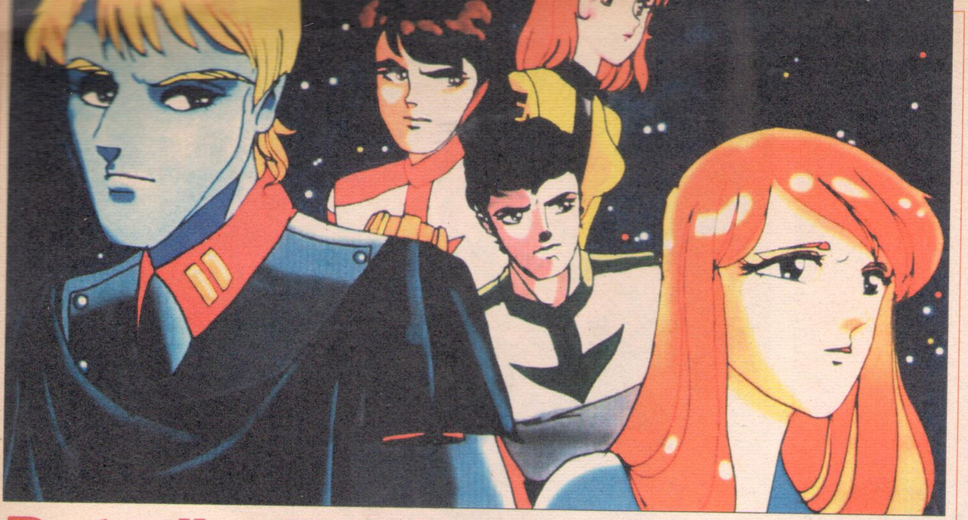
A Viz Media e o Cartoon Network formaram uma joint-venture, Toonami Jetstream, para prover episódio em streaming de animês e séries de ação, incluindo Naruto e Samurai Jack. O novo serviço será lançado em 17 de julho e a Viz e o Cartoon Network gerenciarão juntos as aquisições e a programação. Novos episódios serão disponibilizados semanalmente e um arquivo de episódios antigos estará disponível por um tempo. O serviço grátis será mantido por propagandas em banners e anúncios nos vídeos. A programação incluirá séries anteriormente exibidas e, também, inéditas na TV americana. Além de Naruto e Samurai Jack, estão confirmados Hikaru no Go, MAR e Prince of Tennis.

Trigun e Cowboy Bebop Movie chegam no Cartoon Network!

Mais novidades em junho no bloco Toonami, do Cartoon Network. Além da estréia de Trigun (exibido de segunda a sexta, à 1h), há ainda a exibição do filme da série Cowboy Bebop, que será exibido dia 29 de junho, à meia-noite e meia e ganhou o título de Esquadrão Be-Bop. Lembrando que este filme já ganhou matéria aqui na NT na edição anterior.

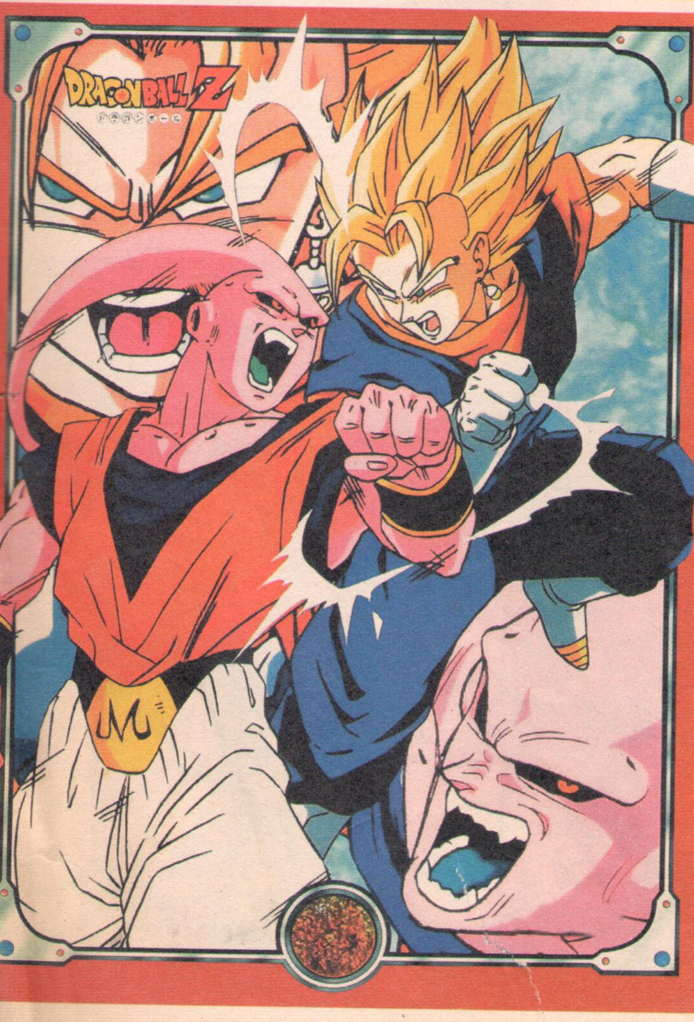
Ubisoft desenvolverá jogo de Naruto

A Ubisoft, uma das maiores desenvolvedoras de videogames do mundo, anunciou uma parceria estratégica de licenciamento junto à TV Tokyo e à Shueisha para criar jogos baseados na popular série de animê Naruto para o console Xbox 360 da Microsoft. Os novos títulos serão lançados em 2007 nas Américas e na Europa. A Ubisoft está confiante e planeja um bom crescimento com a licença da franquia. A expectativa para o jogo é a melhor possível e o espírito do animê será mantido junto a uma atmosfera especialmente criada para a diversão do jogador.



Patrulha Estelar ganhará filme

A companhia norte-americana Benderspink, através do produtor Josh C. Kline, anunciou planos para financiar um filme em live action de Patrulha Estelar, inspirada na série de animê homônima - Uchuu Senkan Yamato, em japonês; Starblazers, em inglês. A série, reconhecidamente de Leiji Matsumoto, é um dos maiores expoentes da animação japonesa e repetiu o sucesso que alcançara em seu país natal também nos EUA e no Brasil, onde foi exibida pela Rede Manchete. Patrulha Estelar conta a história de humanos refugiados no subsolo do Planeta Terra, no século 22 pós-ataque alienígena. O resto da esperança dos homens e mulheres aparece na forma de uma mensagem advinda de um planeta distante que prometia a cura contra a proliferação da nociva radiação. O estúdio ainda está à procura de um roteirista para escrever a adaptação e ainda não há previsão para o início das filmagens.



Novos cards de DBZ

A Score Entertainment anunciou o lançamento de uma nova expansão de seu jogo de cards baseado em Dragon Ball Z, Revelation Edition, para 13 de junho. O set incluirá 260 cartas, sendo 96 comuns, 84 incomuns, 62 raras e 11 cards promocionais. Vários novos elementos foram incluídos na nova coleção e haverá diferentes unidades em cada um dos kits. O "Free 20-player tournament kit" inclui cards promocionais e pôsteres, por exemplo. Infelizmente, não há previsão que o card seja lançado oficialmente no país. Mas é possível adquirir toda a coleção através de lojas especializadas.

NARUTO JÁ ESTÁ SENDO DUBLADO!

Depois da "novela" para a escolha do elenco de dubladores, os trabalhos de dublagem do animê Naruto finalmente começaram. Confira o elenco principal completo que já foi aprovado:

Naruto:
Úrsula Bezerra (Goku Criança de Dragon Ball GT)

Sasuke:
Robson Kumode

Sakura:
Tatiane Keplermaier (Catherine Bloom de Gundam Wing)

Chouji:
Kleber Brianez

Kiba:
Fábio Lucindo (Ash em Pokémon)

Shikamaru:
Vagner Fagundes (Touya de Sakura Card Captors)

Hinata:
Flávia Narciso (Kaolla de Love Hina)

Haku:
Adriana Pissardini (Profª Mizuki de Sakura Card Captors)

Ebisu:
Cezar Marchetti (Tuxedo Mask de Sailor Moon R)

3º Hokkage:
Helio Vacari (Capella de Auriga de Cavaleiros do Zodíaco)

Iruka:
Silvio Giraldi (Sesshoumaru de InuYasha)

Kurenai:
Samira Fernandes (Sakura de Sakura Wars)

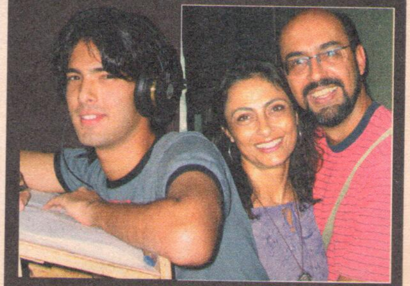
Zabuza:
Welington Lima (Hajime Saitou de Samurai X)

Kakashi:
Élcio Sodré (Shiryu de Cavaleiros do Zodíaco)

Asuma:
Nestor Chiesse (Hisoka em Hunter X Hunter)

Ino:
Fernanda Bulara (Tomoyo de Sakura Card Captors)

Konohomaru:
Fátima Noya (Shin-chan de Crayon Shin-chan)



www.Anime Pró Insider.com.br

CDZ:

Prólogo do Céu nos cinemas

2006 será o Ano dos Cavaleiros no Brasil!

Este deve ser mesmo o ano dos fãs dos Cavaleiros do Zodíaco, depois da ótima notícia sobre o lançamento da fase Hades em DVD. A PlayArte revela mais novidades para este ano:
O filme Prólogo do Céu (Tenkai-hen: Josô - Overture) será lançado oficialmente no Brasil, diretamente em cinema para depois ser lançado em DVD.
A estréia acontecerá no segundo semestre, mais perto do final do ano. Segundo a própria PlayArte, a Toei Animation só autoriza o lançamento do filme após o lançamento da Fase Santuário de Hades, que começará a ser lançada mês que vem, em DVD. Portanto, os fãs que estão receosos quanto ao lançamento do filme, podem ficar despreocupados, pois um trabalho cuidadoso está sendo feito com relação ao lançamento de Hades e do filme Prólogo do Céu. Outro fato é que existem muitos filmes "blockbusters" para serem exibidos durante o meio do ano e no final do ano. Sendo assim, a PlayArte está estudando uma data onde o Prólogo do Céu seja destaque total nos cinemas.
O nome oficial no Brasil deverá ser mesmo: Os Cavaleiros do Zodíaco - Prólogo do Céu. As dublagens só deverão começar depois do meio do ano também e poderemos ter novidades com relação ao tema musical do filme (música "Never", da banda Make-up) e com relação aos dubladores dos personagens Toma de Ikarus, Artemis, Odysseus, Theseus e Apollo.

E sobre Hades:
Segundo informações oficiais, os packs serão tematizados com as Exclamações de Atena: no primeiro, teremos a Exclamação de Atena com os 3 Cavaleiros de Ouro (Mu de Áries, Aiolia de Leão e Milo de Escorpião) e no segundo teremos a Exclamação de Atena com os 3 Cavaleiros de Ouro renegados (Saga de Gêmeos, Camus de Aquário e Shura de Capricórnio).
A PlayArte já anuncia aos distribuidores o lançamento dos dois primeiros volumes da Saga Hades para o mês de junho. Os títulos divulgados foram: Os Cavaleiros do Zodíaco Hades - A Saga do Santuário - Vol. 1 e Vol. 2. Além da venda individual, os DVDs serão vendidos em dois packs (caixas) com dois volumes cada.

(Fonte: Cavzodiaco.com.br)

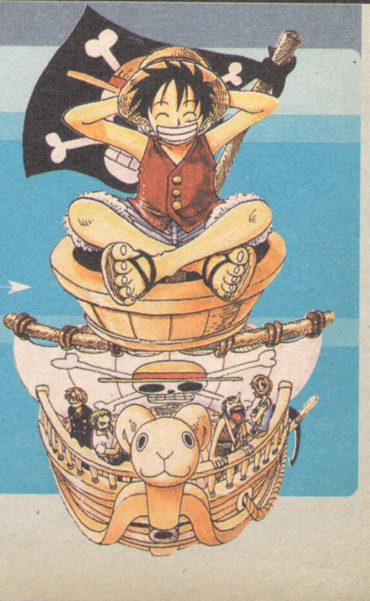
AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os PREFERIDOS do site...

ANIMÊ
- **01º** - Naruto
- **02º** - FullMetal Alchemist
- **03º** - Cavaleiros do Zodíaco
- **04º** - Sailor Moon
- **05º** - One Piece

MANGÁ
- **01º** - Naruto
- **02º** - FullMetal Alchemist
- **03º** - HunterXHunter
- **04º** - Cavaleiros do Zodíaco
- **05º** - Gantz

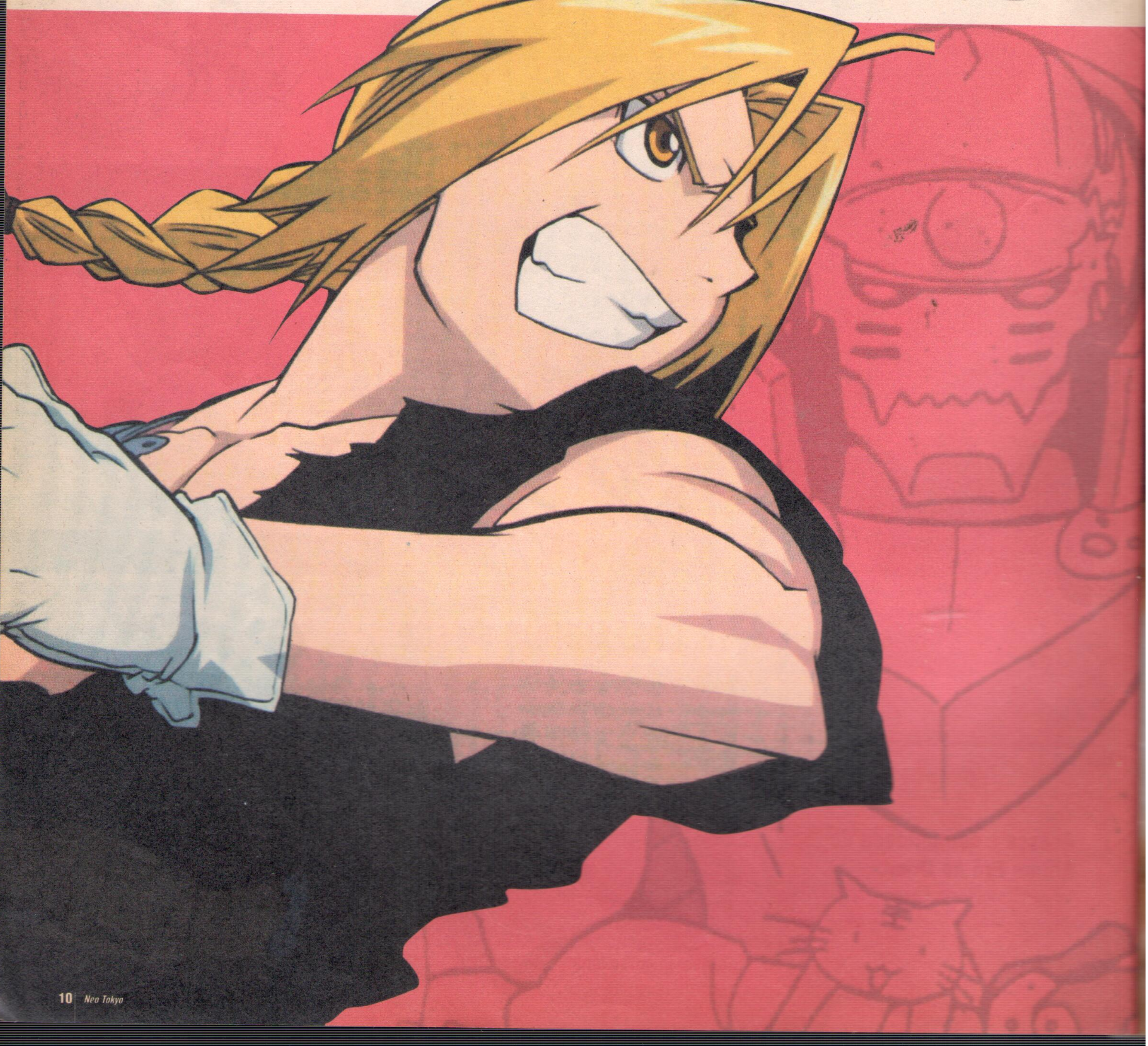


Acesse nosso fórum: www.animepro.com.br/forum

Atendendo aos pedidos (que não foram poucos), **FullMetal Alchemist** finalmente chega às páginas da Neo Tokyo numa matéria pra lá de especial, trazendo detalhes sobre a série de TV, mangás e muito mais!

Por Márcio E. Gonçalves

Abalando as ESTRUTURAS!



Havia tempos que uma franquia de mangá não abalava tanto as estruturas do previsível mercado japonês como fez FullMetal Alchemist. Mesmo sucessos recentes como Naruto, ainda que com a roupagem mais moderna, não eram muito diferentes de sucessos do passado, tendo surgido na Shonen Jump, e seguindo de perto a clássica fórmula dos mangás shonen (para garotos). Então, surge a criação de Hiromu Arakawa (publicado na menos conhecida Shonen Gangan), redefinindo as idéias de como se fazer um shonen de sucesso.

O fenômeno

Sendo publicado pela Square-Enix, uma empresa mais conhecida por seus sucessos no mundo dos videogames (como Final Fantasy e outros arrasa-quarteirões dos games), a revista Shonen Gangan tenta cativar seu público oferecendo uma alternativa ao estilo Shonen Jump de mangá shonen, com histórias e temas que fogem (pelo menos um pouco) ao estilo editorial que consagrou séries como Dragon Ball e Cavaleiros do Zodíaco. FullMetal Alchemist leva a sério essa idéia, apresentando uma série única, com uma mistura inusitada de comédia, misticismo e terror explícito em uma ambientação realmente original, fugindo dos clichês do mundo mangá/animê.

A fórmula se mostrou certeira, pois tanto o mangá (que ainda está sendo publicado) quanto a série de TV de 51 capítulos, teve um sucesso estrondoso e continuam a conquistar fãs, no Japão, nos EUA e na Europa. O movie que dá continuação à série, Conqueror of Shambala, recebeu em 2005 três prêmios no conceituado festival Tokyo Anime Award, levando os títulos de Animação do Ano, Melhor História Original e Melhor música. Tanto sucesso envolve outras grandes empresas do mundo do entretenimento japonês além da Square-Enix, como a velha conhecida Bandai (responsável pelo merchandise e videogames), Sony (trilha sonora) e o estúdio BONES, responsável pela versão animê da série. A questão que fica é: a série é tão boa assim para causar tanto barulho?

Esse trio apronta de montão!

A História

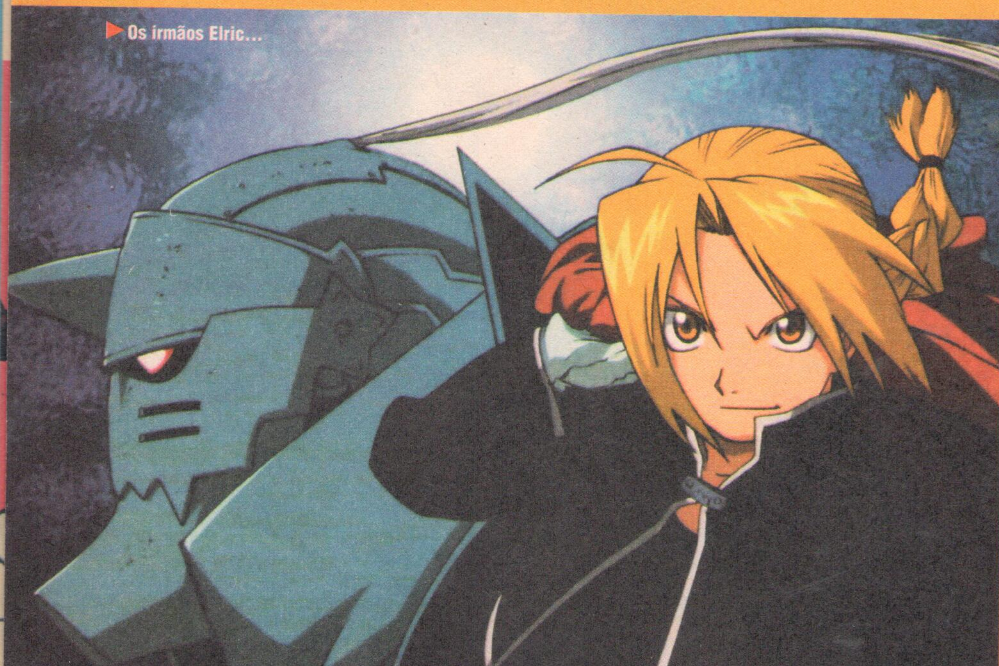
Estamos no país de Amestris, em um mundo muito parecido com a Terra no início do século XX, mas com uma pequena diferença: alquimia. Enquanto na Terra a alquimia era uma espécie de proto-química com nuances místicas que foi deixada de lado, neste mundo ela é uma ciência real e funcional, permitindo aos alquimistas habilidosos mudarem a forma da matéria de acordo com sua vontade – o que chamam de transmutação - desde que sigam certas regras. A primeira grande lei é: para se conseguir algo deve se dar algo em troca de exato mesmo valor. Outra regra importante é nunca tentar a transmutação de seres humanos. Não é preciso dizer que a alquimia é um poder com um potencial fantástico, tanto para destruição quanto para fins mais nobres – o que logo é notado pelo governo de Amestris, que cria uma força militar formada por alquimistas a serviço do Estado.

Nossos heróis são dois irmãos, Edward Elric e Alphonse Elric, filhos de um alquimista poderoso, porém pai ausente, que logo some de casa, deixando-os sós com sua mãe. Ambos crescem fascinados pela ciência praticada pelo pai, que eles aprendem sozinhos, lendo os livros deixados por seu genitor. A habilidade de ambos pega de surpresa a mãe, que se espanta com a rapidez que aprenderam alquimia. ➤

Então, uma tragédia atinge o lar dos irmãos Elric: sua mãe fica doente e falece vítima de uma peste. Desolados com a perda, sozinhos e sem rumo, os dois irmãos tomam uma decisão perigosa, superestimando suas habilidades e indo contra uma das regras da alquimia: eles decidem transmutar um novo corpo e trazer sua mãe de volta à vida. Infelizmente, o ritual não dá certo e tem conseqüências trágicas. Edward perde a perna esquerda e o braço direito, enquanto Alphonse perde todo o corpo. Por sorte, antes de desmaiar por causa da perda de sangue, Edward consegue prender a alma de Alphonse em uma gigantesca armadura medieval, preservando Alphonse no mundo dos vivos. Por pouco, Edward não falece. Mais tarde - com duas próteses de automail no lugar da perna e braço perdidos –, Edward resolve se tornar um Alquimista do Estado, pois acredita poder usar os conhecimentos e recursos do governo para arranjar uma maneira de recuperar seu corpo e o de seu irmão nas formas que tinham antes. Principalmente através daquela que parece ser a chave para solucionar seus problemas, um lendário artefato que permite a quebra de certas regras da alquimia: a Pedra Filosofal.

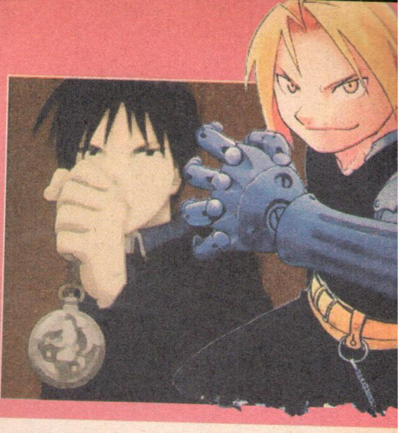
Shonen sem ser Jump

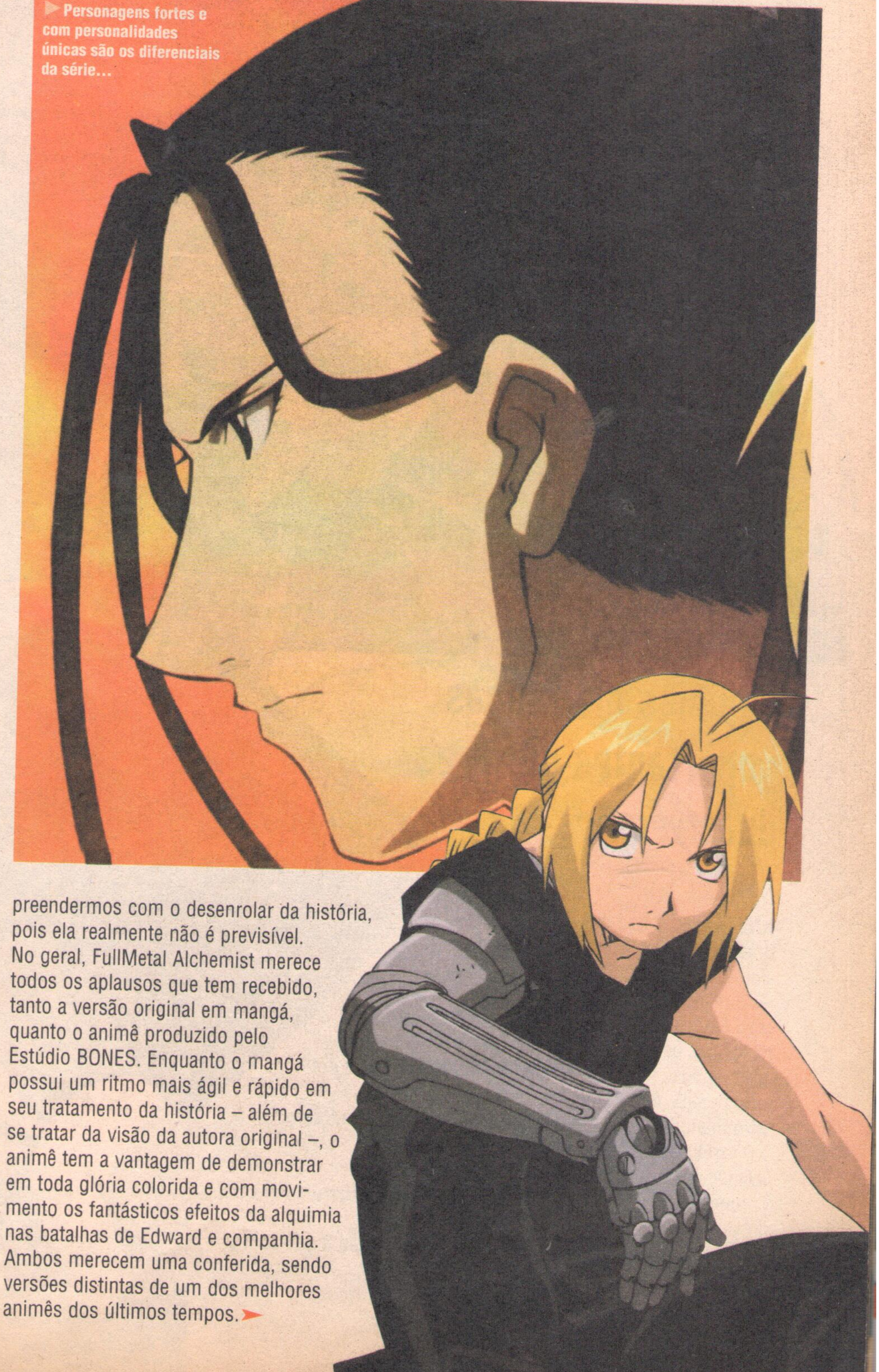
Mesmo para quem não gosta da série, é preciso admitir: FullMetal Alchemist é muito original. Em vários aspectos. Começando pela ambientação, que foge dos clichês habituais do mundo animê/mangá. Nada de mundos genéricos de Fantasia Medieval, nada de mundos futuristas com guerras intergalácticas, nada de mundos pós-apocalípticos, nada de mundos cyberpunk, nada de mundo atual com pitadas de misticismo ou ficção científica, nada de Japão Feudal, nem mesmo um mundo Steampunk (algo utilizado só em alguns poucos animês, como Steamboy e Nadia). FullMetal Alchemist resolve tomar o caminho menos percorrido, apresentando algo realmente original, um mundo alternativo muito parecido com a Alemanha por volta da Primeira Guerra Mundial, mas com elementos próprios. O resultado é um visual muito peculiar, nos cenários e nos dos personagens, o que dá um charme especial e único à série.


▶ Os irmãos Elric...

A forma como a série trata a alquimia também é muito engenhosa. Ao invés de se valer de um sistema de magia genérico-faz-tudo, como é comum nos animês de fantasia (Lodoss, Slayers, etc.), a autora Hiromu Arakawa resolveu se basear em livros reais de alquimia da era moderna, criando um interessante sistema místico para sua série, com regras bem definidas quanto a sua utilização. O resultado é algo bem mais interessante em termos de história do que a imprevisível "magia-faz-tudo", tão comum em histórias do gênero. Sabendo as limitações de tal sistema, um dos atrativos de cada capítulo é saber como os protagonistas irão se safar de tais limitações. É claro que a autora mais do que exagerou nos efeitos de alquimia em seu mangá, dando um poder de manipulação de matéria a seus alquimistas bastante semelhante ao poder do clássico herói da DC Comics, Lanterna Verde. O resultado disso são batalhas e visuais de tirar o fôlego.

A atmosfera de FullMetal Alchemist também não é nada convencional, alternando uma comédia pastelão reminiscente de séries como Rurouni Kenshin (Samurai X), com momentos extremamente pesados e violentos, no aspecto visual e psicológico. O humor está principalmente na interação dos personagens, com algumas piadas recorrentes, como o fato de Edward ser extremamente baixo e ficar bastante irritado quando o lembram do fato. Já o lado do terror está nos temas correlatos à alquimia, de tons fortes, como a transmutação de mortos, deformidades, aberrações etc. Algumas cenas do animê são realmente para estômagos fortes, mais impactantes do que cenas equivalentes em mangás teoricamente mais adultos (como Berserk e Bastard!!), mostrando que a estratégia da Square-Enix de se diferenciar da Shonen Jump é seguida à risca pela autora do mangá.





Personagens fortes e com personalidades únicas são os diferenciais da série...

Mas, talvez o verdadeiro diferencial de FullMetal Alchemist esteja exatamente aí, nesse distanciamento do que é esperado de um mangá shonen. Em outras palavras, FullMetal Alchemist não segue nem um pouco a receita de bolo criada pela Shonen Jump (leia nossa edição anterior), o famoso espetinho-de-desafios. Para começar, Edward Elric definitivamente não é o clássico jovem herói com pouca habilidade, mas muita disposição e um coração puro para vencer. Não, pelo contrário. Ele já começa a história extremamente poderoso, com uma grande fama pelo seu poder e pelo fato de ter se tornado um Alquimista do Estado com tão pouca idade. Seu desenvolvimento como personagem é muito mais psicológico do que em termos de habilidade em si. E ele não é nada ingênuo e puro – é alguém com um passado triste e traumático, com um grande sentimento de culpa pelo que fez ao irmão e uma determinação obtusa em conseguir o que quer.

E a história nem de longe segue o esquema de luta-seguida-de-luta com oponentes cada vez mais fortes, mas, sim, segue as desventuras do duo de protagonistas com grandes reviravoltas e com o desenrolar de um arco geral cada vez mais complexo. Não que não existam lutas em FullMetal Alchemist, pelo contrário, elas existem em grande quantidade e são de tirar o fôlego. Mas o fato é que tais cenas não são o foco do mangá, nem o desenvolvimento dos personagens depende delas. O que significa que estamos livres do clichê em que o protagonista enfrenta inimigos cada vez mais poderosos, às vezes perdendo e tendo que desenvolver alguma nova técnica para progredir. No caso de FullMetal Alchemist, apesar de isso acontecer às vezes, não é raro Edward e Alphonse simplesmente acabarem com seus pretensos antagonistas, que subestimam os poderes dos dois irmãos, sem maiores esforços.

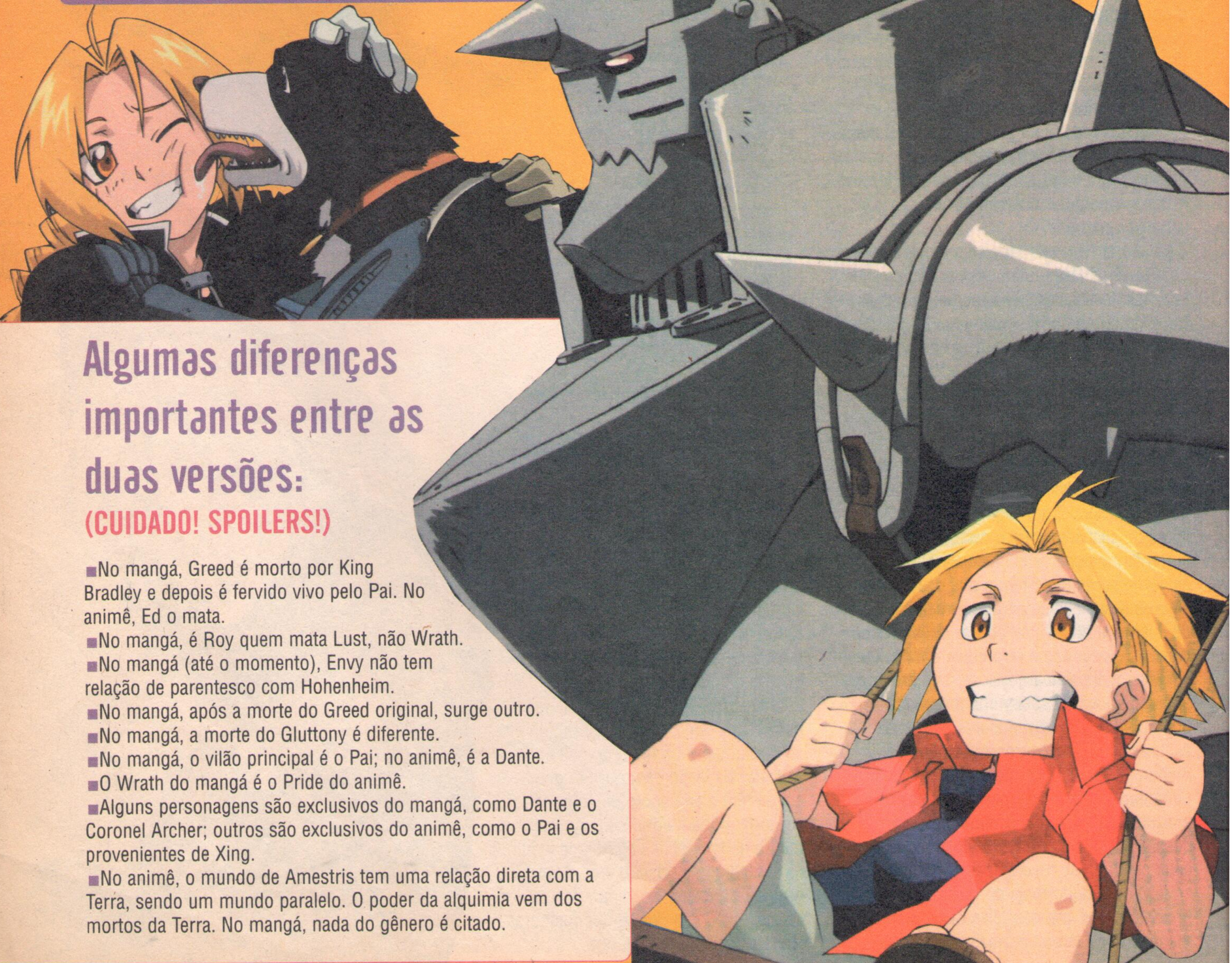
Ao tirar a ênfase nos combates, FullMetal Alchemist se foca na interação entre seus personagens, principalmente na forte amizade entre os dois irmãos Elric, no desenrolar de sua trama complexa que, a cada capítulo, se revela mais complicada, envolvendo muito mais do que se imaginava previamente. É um daqueles raros animês e mangás onde temos o prazer de nos surpreendermos com o desenrolar da história, pois ela realmente não é previsível.

No geral, FullMetal Alchemist merece todos os aplausos que tem recebido, tanto a versão original em mangá, quanto o animê produzido pelo Estúdio BONES. Enquanto o mangá possui um ritmo mais ágil e rápido em seu tratamento da história – além de se tratar da visão da autora original –, o animê tem a vantagem de demonstrar em toda glória colorida e com movimento os fantásticos efeitos da alquimia nas batalhas de Edward e companhia. Ambos merecem uma conferida, sendo versões distintas de um dos melhores animês dos últimos tempos. ➤

Diferenças entre o Mangá e o Animê

O mangá de FullMetal Alchemist tem uma periodicidade diferente da maioria dos mangás. Ao invés de capítulos de 20 páginas semanais, FMA é publicado mensalmente, com capítulos de cerca de 45 páginas. Isso é bom, pois permite que certos arcos da história sejam fechados em um só capítulo, mas, por outro lado, criou um certo problema quando o animê começou a ser produzido. É normal que um animê comece sua produção antes mesmo do mangá chegar a seu final, para aproveitar o bom momento de popularidade da franquia. A estratégia, nesses casos, para evitar que a série animada ultrapasse os acontecimentos do mangá, é "encher lingüiça" com certos capítulos e histórias que não existiam no original, o que os americanos chamam de filler. Mas, mesmo com fillers, chega uma hora em que o animê e o mangá se encontram e a única solução é o animê seguir uma direção totalmente diferente na história, como ocorreu em Rurouni Kenshin, onde as sagas finais são totalmente diferentes no mangá e animê. No caso específico de FullMetal Alchemist, os fillers foram usados no começo, além de um ritmo mais lento para história, mas, mesmo assim, devido à publicação mensal do título, o animê logo alcançou o mangá, bem antes da metade dos 51 capítulos da série de TV. O resultado é que, tirando o início, o mangá e o animê de Full Metal Alchemist são histórias totalmente diferentes, só mantendo em comum os protagonistas e o argumento inicial.

Na prática, o animê é bem fiel ao mangá até a hora em que os heróis se dirigem a Dublith. Até aí, as diferenças são pequenas, com uma ou outra cena diferente e alguns fatos que ocorreram no tempo real no mangá sendo contadas como flashback (o incidente com a Nina, por exemplo). Mas daí para frente, o mangá e o animê se distanciam cada vez mais, com suas histórias tomando direções e temas totalmente divergentes, chegando ao ponto de alguns personagens bons em uma versão serem maus em outra. Vale lembrar que as várias explicações dadas quanto à alquimia no animê não correspondem à versão do mangá, que ainda não terminou e é a versão original da autora (que não teve participação direta no animê).



Algumas diferenças importantes entre as duas versões:

(CUIDADO! SPOILERS!)

- No mangá, Greed é morto por King Bradley e depois é fervido vivo pelo Pai. No animê, Ed o mata.
- No mangá, é Roy quem mata Lust, não Wrath.
- No mangá (até o momento), Envy não tem relação de parentesco com Hohenheim.
- No mangá, após a morte do Greed original, surge outro.
- No mangá, a morte do Gluttony é diferente.
- No mangá, o vilão principal é o Pai; no animê, é a Dante.
- O Wrath do mangá é o Pride do animê.
- Alguns personagens são exclusivos do mangá, como Dante e o Coronel Archer; outros são exclusivos do animê, como o Pai e os provenientes de Xing.
- No animê, o mundo de Amestris tem uma relação direta com a Terra, sendo um mundo paralelo. O poder da alquimia vem dos mortos da Terra. No mangá, nada do gênero é citado.

Jogos

Sendo uma série nascida da revista Shonen Ganan, de propriedade da Square-Enix (uma das maiores produtoras de games do mundo), é mais do que esperado que FullMetal Alchemist tivesse suas versões para videogames. Até agora foram lançados 3 RPGs para PlayStation 2 baseados na franquia. São eles:

- **FullMetal Alchemist and the Broken Angel**
- **FullMetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir**
- **FullMetal Alchemist 3: The Girl Who Suceeded God**

É interessante notar que a história dos games diverge do mangá original e do animê. No geral, são bons games, ainda que fiquem aquém dos grandes clássicos da Square. O grande atrativo são as cenas de luta onde é possível se valer da alquimia. Em termos práticos, é possível transformar certas partes dos cenários em objetos para ataque e defesa durante os combates. Para os fãs dos irmãos Elric, que sempre desejaram brincar de alquimista, é uma chance e tanto.

13 HIT!
205/ 205
334/ 340

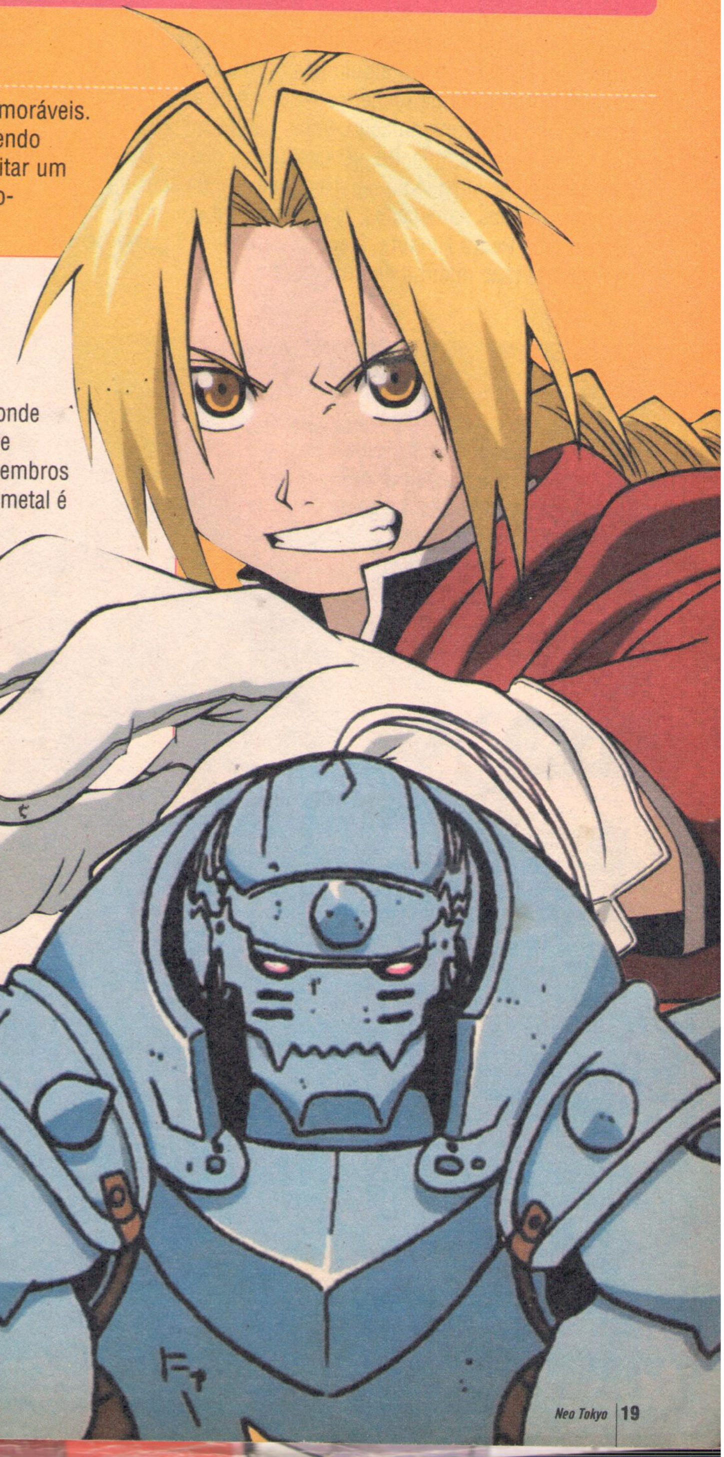
335/ 335
500/ 500

24 HIT!
395/ 395
580/ 580

ITEMS
Elixir (S)
Elixir (M)
Elixir (L)
Elixir (XL)
Strength Vial
Protection Vial
Alchemy Vial
Strength Tonic
Protection Tonic
Alchemy Tonic
Edward Lv28
Alphonse Lv27
VIT
ATK
DEF
ALC
Camaraderie Crest
Crimson Shard
Permanently increases DEF by 1
Confirm
Back
Return to game
PLAY TIME

Personagens

Os personagens de FullMetal Alchemist são quase todos extremamente memoráveis. Mesmo pequenos coadjuvantes têm uma personalidade e visuais únicos, sendo muito bem explorados no contexto da história. Como não há espaço para citar um a um dos personagens do grande elenco da série, vale citar os quatro personagens mais relevantes à saga:



Edward Elric

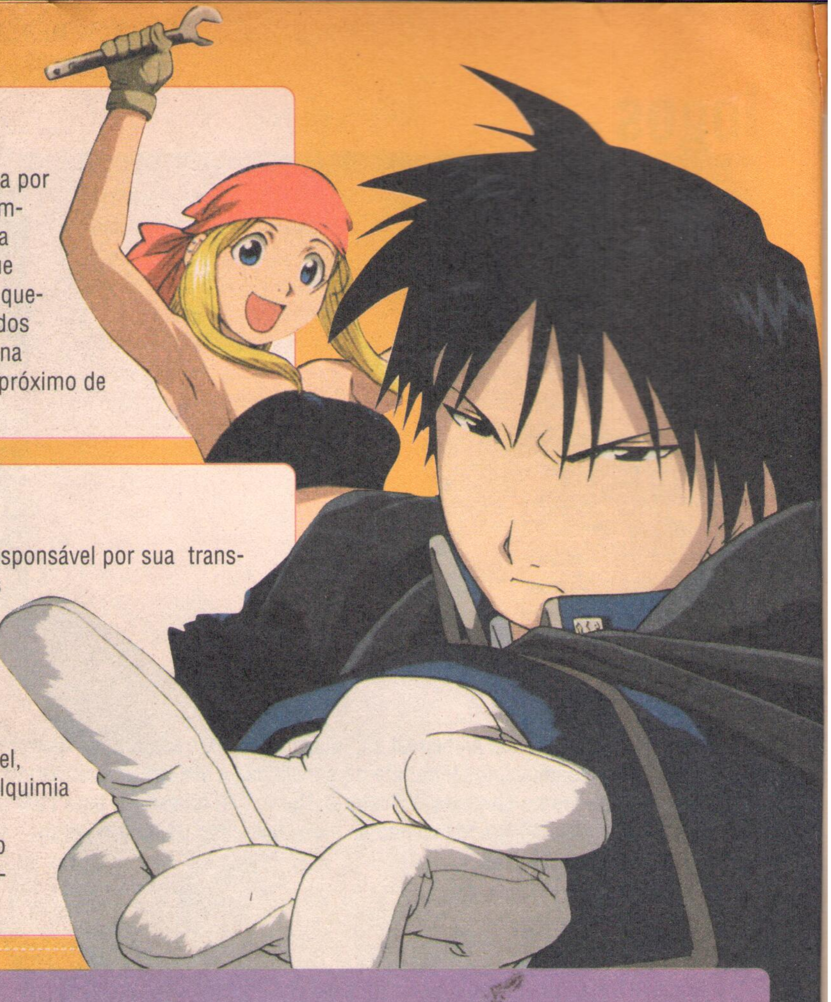
O baixinho e irritadiço Edward é o protagonista da série. É verdadeiro prodígio em alquimia, dando seus primeiros passos nessa ciência junto de seu irmão Alphonse, lendo velhos livros deixados por seu pai. Após o incidente onde ele perde seus membros, torna-se lendário como o mais jovem Alquimista de Estado de todos os tempos. Seu nome oficial (Full Metal) se refere a seus membros com próteses metálicas, mas é também um trocadilho, pois em japonês full metal é hagane, que também significa "teimoso, cabeça dura", o que se encaixa perfeitamente com sua personalidade. Sendo mais baixo do que o normal para sua idade, ele é supersensível a comentários sobre o assunto, ficando realmente furioso quando o chamam de baixinho. Edward é um alquimista muito talentoso, capaz de transmutar sem precisar de um círculo de transmutação. Muitas vezes visto como arrogante e insensível, Edward, na verdade, esconde em si um grande sentimento de culpa pelo ocorrido com o irmão, além de uma grande preocupação com terceiros – ele não quer que ninguém sofra o que ele mesmo sofreu. Sua missão de vida é arranjar uma maneira de devolver Alphonse a seu corpo original e recuperar o seu próprio.

Alphonse Elric

O irmão mais novo de Edward. Ao contrário deste, Alphonse é uma pessoa calma e bem controlada, com um senso de justiça e preocupação com outros acima do normal. Após o incidente em que tentaram trazer sua falecida mãe à vida, Alphonse perde seu corpo, sendo sua alma presa a uma armadura graças às habilidades em alquimia de seu irmão. Devido a isso, muitas vezes ele é confundido como o Full Metal Alchemist, afinal, seu corpo inteiro é de metal. Alphonse é um grande alquimista por si só, também tendo se iniciado somente pelos livros na alquimia (mais tarde, ambos irmãos teriam uma mestra), sendo ótimo em consertar coisas. ➤

Winry Rockbell

Winry é o elemento kawai da série. A bela mocinha é fascinada por mecânica, ferramentas e automail, sendo uma profissional competente na área. Ela e sua avó Pinako são as responsáveis pela construção dos membros de automail de Edward. São elas que fazem a manutenção e arrumam os membros quando eles se quebram nas várias lutas e aventuras de Edward. Winry é amiga dos irmãos Elric desde pequena, quase uma irmã, tendo crescido na mesma pequena vila que os dois. Winry e Pinako são o mais próximo de uma família que os dois irmãos possuem, agora.



Coronel Roy Mustang

Roy Mustang é o superior direto de Edward no exército e o responsável por sua transformação em militar. Foi ele quem primeiro encontrou os dois irmãos após o fatal incidente do ritual e logo convidou Edward a se tornar um Alquimista do Estado, pois, assim, ele poderia um dia recuperar, quem sabe, o corpo de Alphonse. Mustang é um alquimista muito poderoso, conhecido como o Flame Alchemist. Ele usa luvas estampadas com círculos de transmutação, feitas de um material inflamável, que criam fagulhas quando ele estala seus dedos. Usando a alquimia para manipular o oxigênio na atmosfera, ele é capaz de criar grandes ataques flamejantes. Na guerra civil em Ishbal, com o uso de uma Pedra Filosofal Incompleta, Roy era capaz de destruir quarteirões inteiros de uma só vez.

Alquimia

Historicamente, a alquimia no mundo real era uma espécie de pré-ciência filosófica, que misturava elementos do que mais tarde seriam ciências reais como química, metalurgia, física, medicina, astronomia com muitos elementos de escolas místicas e filosóficas, como astrologia, espiritualismo, entre outros. A alquimia foi praticada do Antigo Egito e Índia, passando por Roma, chegando no século XIX na Europa. Muito do que conhecemos da nossa ciência atual se deve a esses diversos alquimistas do passado.

Apesar de se basear na alquimia histórica (tanto o mangá e o animê estão lotados de referências a alquimistas reais e suas obras), a autora do Full Metal Alchemist criou sua própria versão de alquimia para dar um sabor diferente a sua criação. Nesse mundo alternativo, a alquimia é uma ciência, cujos efeitos partem de três processos: a compreensão da estrutura da matéria, sua decomposição e, finalmente, a sua reconstrução. Esse processo de mudança da matéria é chamada de Transmutação. Para fazer tal processo é preciso que o alquimista desenhe um círculo com símbolos específicos no chão, o chamado Círculo de Transmutação. É possível atuar sem o círculo, mas isso é algo que só os alquimistas mais poderosos podem fazer. A partir desse procedimento básico, os alquimistas podem se valer dos elementos existentes (ar, terra, água, fogo) para criarem as formas e objetos que desejarem. Alguns poucos alquimistas (como Edward) conseguem fazer transmutações sem a necessidade de um círculo, pois seus braços e sua mente formam círculos imaginários, que funcionam como os reais.

Sendo uma ciência, a alquimia tem algumas regras que devem ser seguidas, como:

- "Um é Tudo, Tudo é Um" é mais do que uma regra, é um conceito de alquimia que se relaciona a toda criação (na verdade, é a variação de uma regra real da alquimia, que diz: "Acima, como Embaixo").
- Regra da Troca Equivalente: para se obter algo, é preciso dar algo em troca do mesmo valor. Isso explica por que os alquimistas não podem criar algo do nada, como os magos de outros animês. Se eles desejam criar uma mão de ferro para socar o inimigo, precisam ter essa quantidade de ferro disponível. A regra só pode ser quebrada com uma Pedra Filosofal.
- Não-Transmutação de Humanos: Não é possível transmutar seres humanos. Esse é um dos tabus dos alquimistas, pois os resultados de tais tentativas sempre resultam em desastres. No decorrer da série é explicado o porquê disso.
- Não-Transmutação de Ouro: Não é uma regra da alquimia geral, e sim uma regra dos Alquimistas Nacionais, provavelmente para evitar problemas no sistema financeiro de Amestris.

Aos olhos dos incautos, os Alquimistas parecem todo-poderosos, podendo até mesmo se passar por enviados de Deus (como acontece nos primeiros episódios). Mas, devido às regras que devem ser obedecidas, existem vários limites a um alquimista. Por exemplo, não é possível reviver um humano já morto, nem criar cópias de pessoas ou mesmo prender eternamente a alma de alguém em um objeto (como no caso de Alphonse).

Mundo de FMA

Um dos atrativos de FullMetal Alchemist é sua ambientação fora do comum. O visual baseado na Alemanha no início do século XX é bastante original e atraente. Mas o fato é que esse mundo não é a Terra, e sim um mundo próprio. Para complicar, no decorrer do animê é revelado que esse mundo tem uma ligação com a Terra, em um desfecho bastante inusitado (tal ligação não existe no mangá).

Abaixo, uma lista dos principais locais do Mundo de FullMetal Alchemist:

Amestris

É onde se passa a maior parte da história. Culturalmente, se assemelha à Alemanha no início do Século XX. O país está sob Lei marcial, sendo o comandante supremo King Bradley. O interesse do governo pela alquimia é basicamente pelo seu uso militar, tendo sido instituída a divisão dos Alquimistas de Estado no exército. Durante a série, Amestris está tendo pequenos confrontos fronteiriços com Aerugo e Creta. Central, Dublith, Youswell são todas cidades em Amestris.

Aerugo

Fica ao sul de Amestris, está em conflito com esse país.

Creta

Fica a oeste de Amestris, também em conflito com esse país.

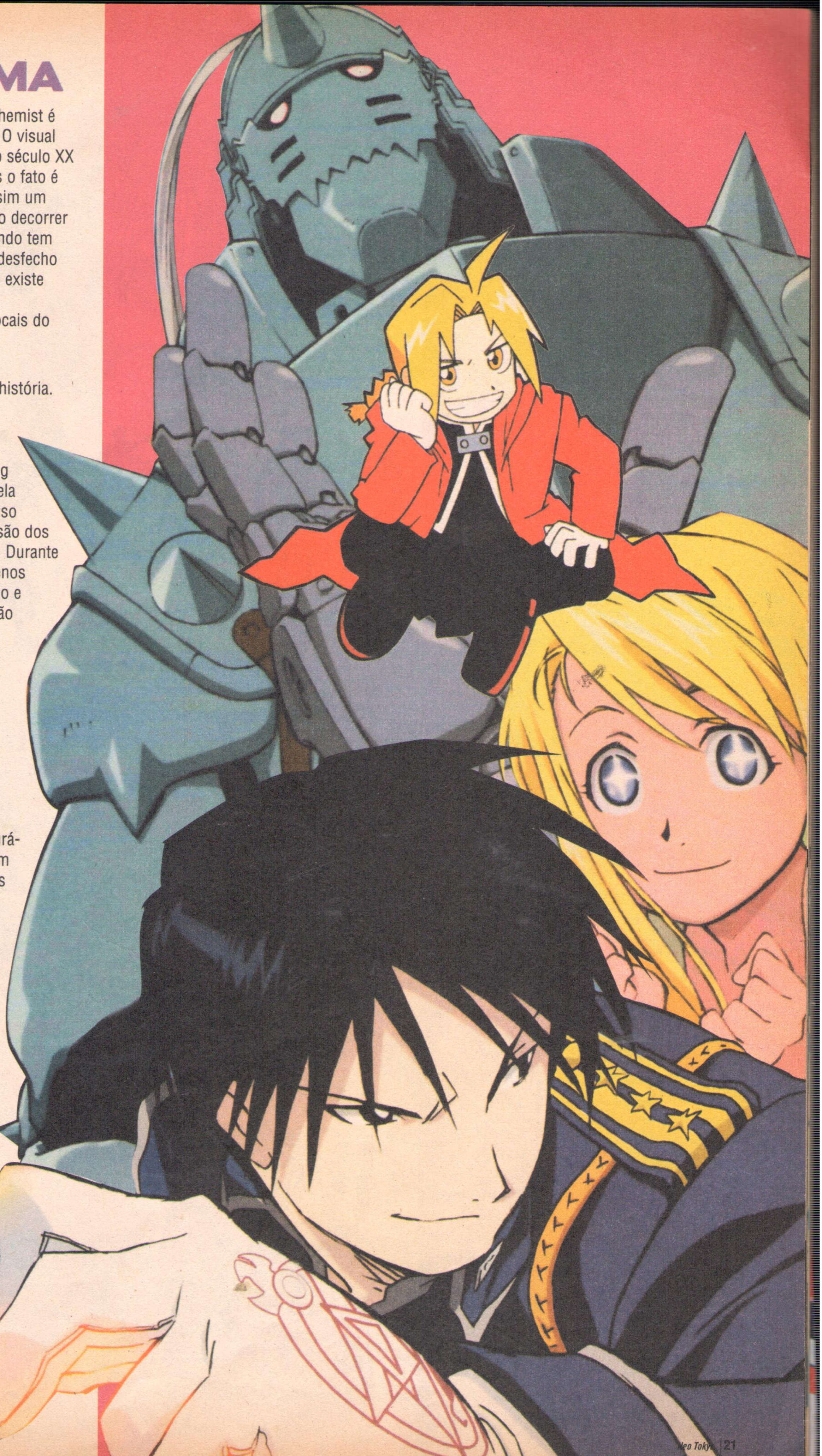
Drachma

Separado de Amestris pelas Montanhas Biggs. Tal divisão geográfica é uma das razões que impedem uma guerra declarada entre os dois países, hostis uns aos outros.

Xing

Um longínquo país que fica a leste de Amestris, muito depois do Grande Deserto. Xing tem uma cultura baseada na China e também possui sua própria forma de alquimia, uma variante com mais ênfase no lado curativo. Seus alquimistas não buscam a Pedra Filosofal, mas sim o Elixir da Imortalidade (tais características são baseadas na alquimia chinesa histórica).

Ishbal: Fica a leste de Amestris e foi anexado por este depois de uma guerra civil. Sua cultura é uma mistura de elementos Indianos e do Oriente Médio. Os ishvaritas são monoteístas e não acreditam nem permitem o uso da alquimia. ➤



Glossário de termos

FullMetal Alchemist possui não só um cenário original, mas também um sistema de alquimia bastante peculiar. Para o leitor não ficar perdido durante a saga dos irmãos Elric, preparamos um glossário dos termos mais citados:

Alquimia – A ciência que permite transmutar a matéria.

Automail – Uma espécie de prótese artificial. Apesar do visual antiquado, uma prótese de automail é muito mais sofisticada do que as existentes atualmente em nosso mundo, pois são ligadas diretamente aos nervos da pessoa, funcionando, perfeitamente, como um membro de verdade.

Alquimista do Estado – Um alquimista servindo ao governo de Amestris, em uma força especial do exército, formada só por alquimistas. A seleção para tal força é rigorosa, só aceitando alquimistas de talento, que mais tarde serão usados como "armas humanas" nos conflitos bélicos.

Círculo de Transmutação – obrigatório para se produzir efeitos com a alquimia. O círculo normalmente é desenhado no chão, mas pode também ser desenhado em algum objeto ou mesmo na roupa ou pele, para sempre estar à mão.

Pedra Filosofal – Um artefato lendário, que dizem permitir a um alquimista ignorar a Regra de Troca Equivalente. É o objetivo da busca dos irmãos Elric, que acreditam poder consertar seus corpos com ela.

Pedra Filosofal Incompleta – É uma Pedra Filosofal imperfeita, que não possui os mesmos poderes de uma Pedra Filosofal real, mas, mesmo assim, pode ampliar o poder de um alquimista.

Regra da Troca Equivalente – É considerada a regra fundamental da alquimia, ou mesmo de todo o universo. Tal regra dita que para se obter algo é preciso perder algo de valor equivalente.

Selo de Sangue – um círculo de alquimia desenhado com sangue, ligando uma alma ao objeto em que o círculo foi desenhado.

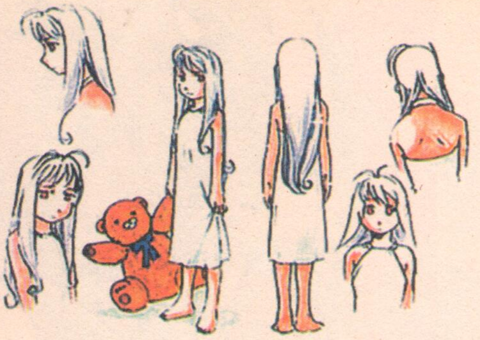
Transmutação – é a transformação da matéria de algo para outra forma, através da alquimia.

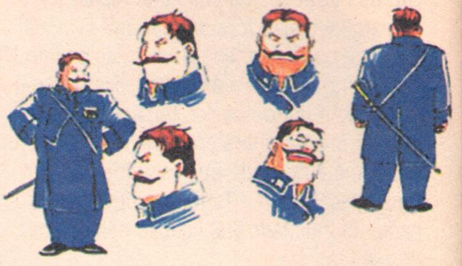
Portal da Alquimia – O Portal da Verdade, que dizem ser a fonte de todo o conhecimento dos alquimistas. Quem penetra nele adquire habilidades além do normal, podendo usar alquimia sem um círculo de transmutação.

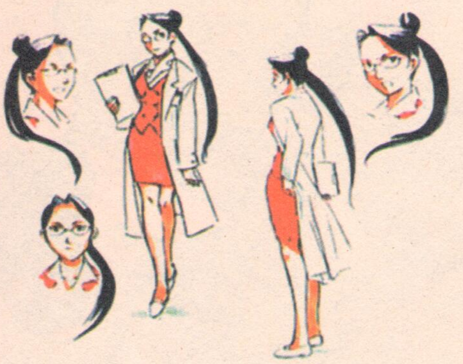
Rentan Jutsu – O nome que é dado à alquimia do país de Xing. Semelhante à alquimia de Amestris, mas usada principalmente para curar.

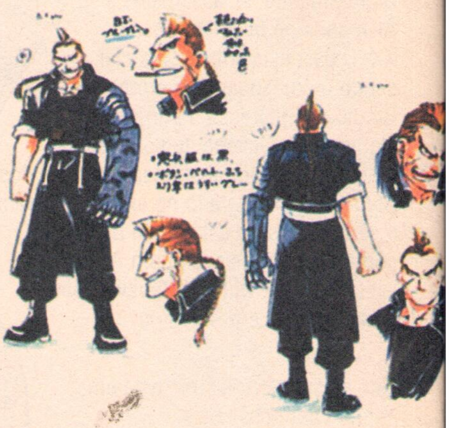
FICHA TÉCNICA:

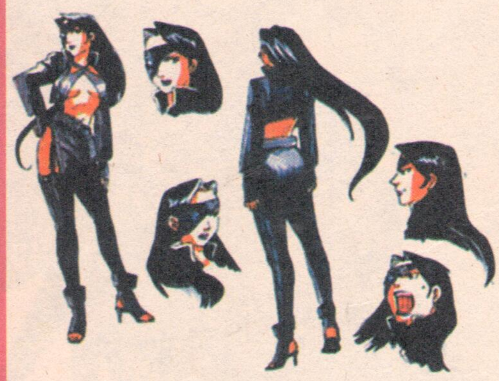
Mangá Original: Hiromu Arakawa
Diretor: Seiji Mizushima
Roteiro: Shou Aikawa, Jun Ishikawa, Natsuko Takahashi, Katsuhiko Takayama e Akatsuki Yamatoya
Storyboard: Seiji Mizushima
Música: Michiru Oshima
Design de Personagens: Yoshiyuki Ito
Diretor de Arte: Kazuyuki Hashimoto
Diretor de Fotografia: Susumu Fukushi, Toru Fukushi NT

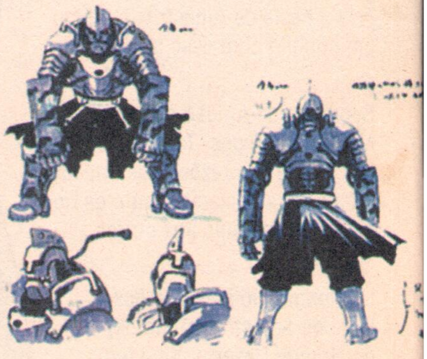


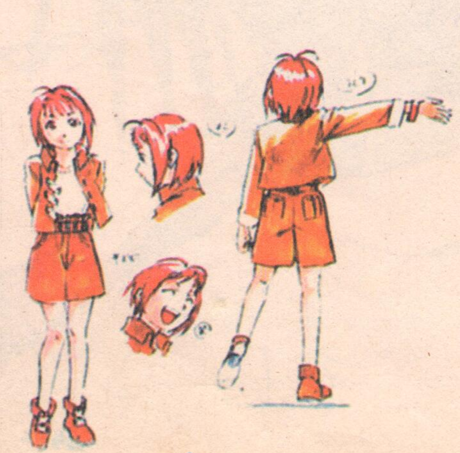


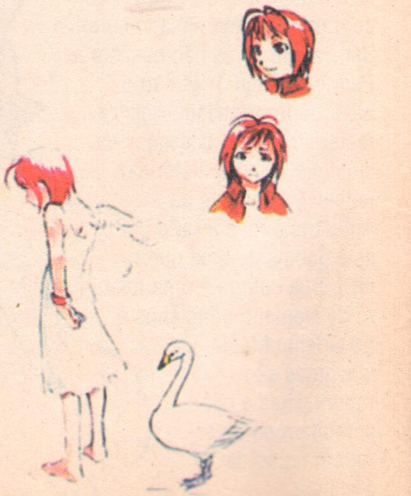


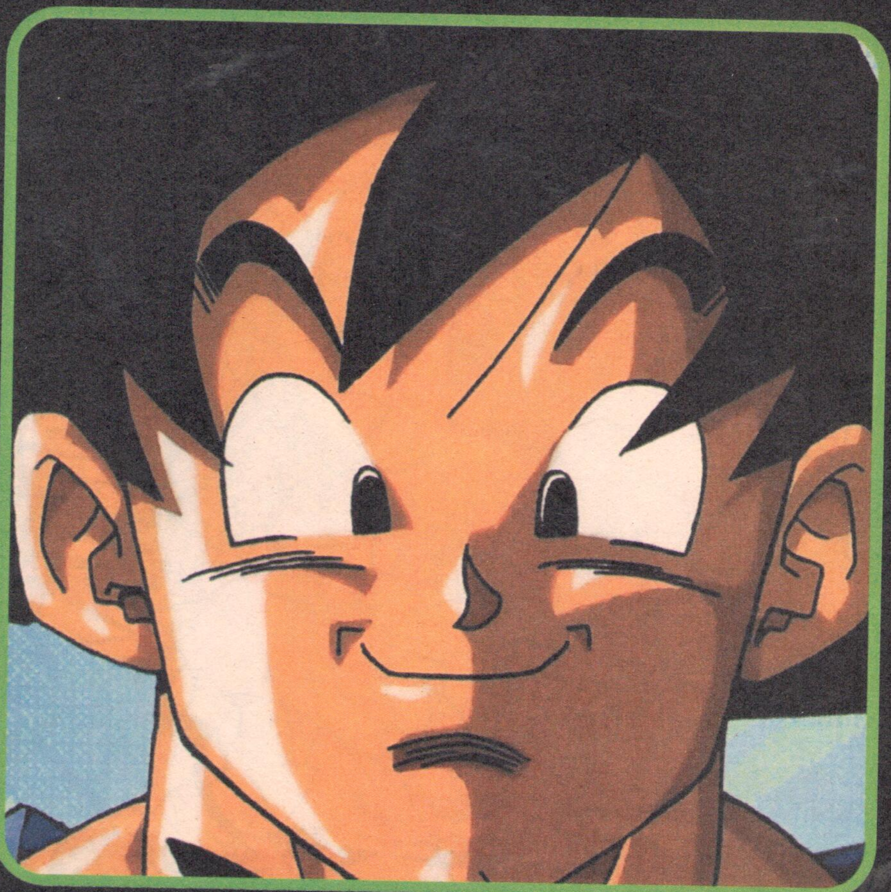












FIQUE LIGADO EM TUDO O QUE
ROLA NO SEU ANIME FAVORITO

Complete a sua coleção

Anime DO
A Batalha no INFERNO tem início

Ed. 68

NOVIDADE: Saga de Hades Finalmente no Brasil!
Anime DO
NADJA
Essa garotinha vai conquistar o Brasil
DEATH NOTE
O novo Fenômeno Mundial
E Ainda:
•Novidades
•Love Junkies
•Dublagem
CAVALEIROS DO ZODÍACO
Um GRANDE SEGREDO de Shun é revelado!

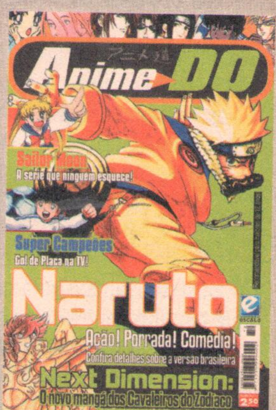
Ed. 69

Anime DO
Rave Masters
Pancadaria e comédia invadem as telinhas!
Shurato
Os maiores guerreiros do universo!
CAVALEIROS DO ZODÍACO
Os episódios inéditos de Hades

Ed. 70

Anime DO
Dragon Ball Z
A origem de Goku e a traição de Freeza!
Gensomaden Saiyuki
Seiya e Shun
prontos para o desafio final

Ed. 71

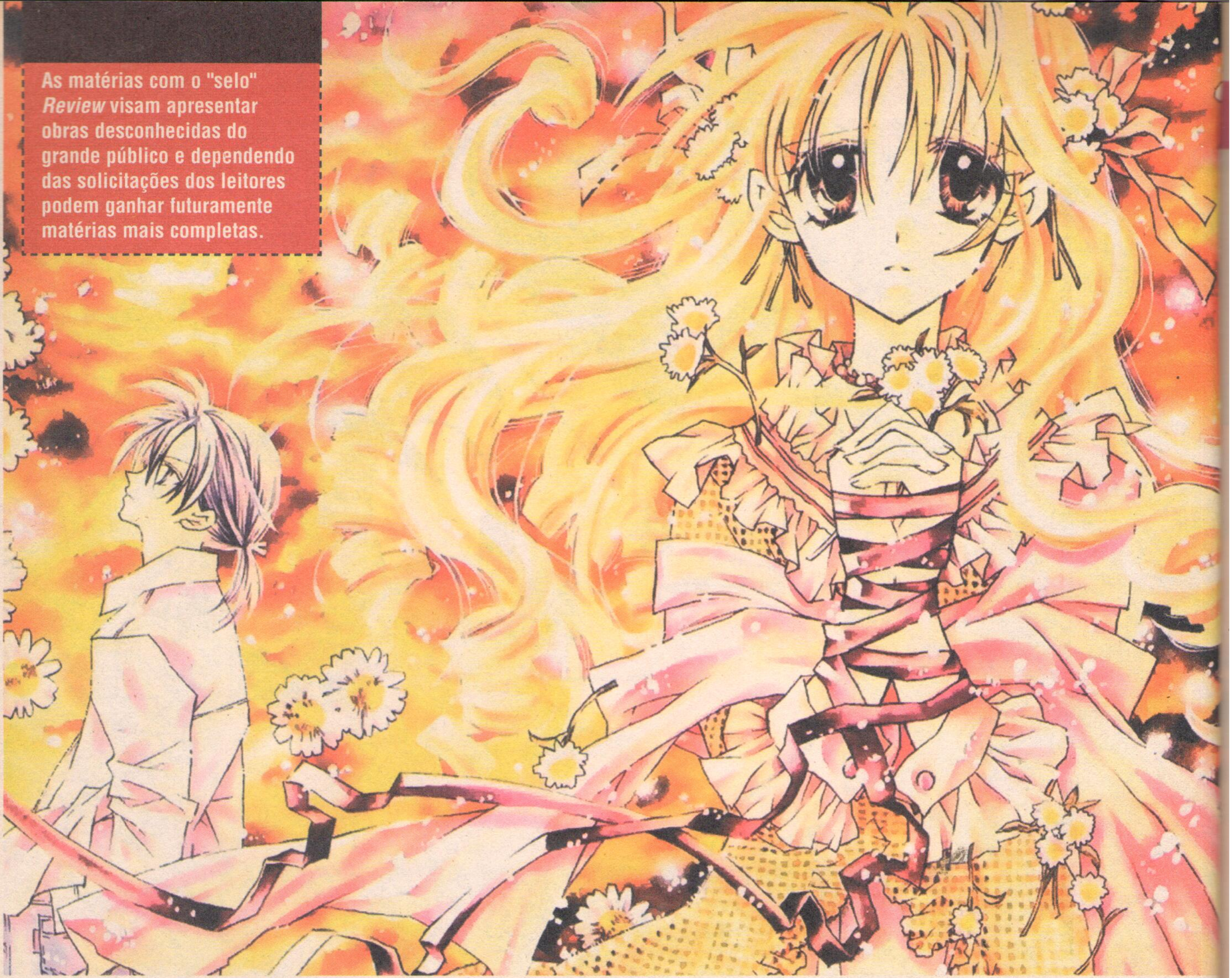

Anime DO
Sailor Moon
A série que ninguém esquece!
Super Campeões
Gol de Placa na TV
Naruto
Ação! Porrada! Comédia!
Confira detalhes sobre a versão brasileira
Next Dimension:
O novo mangá dos Cavaleiros do Zodíaco

Ed. 72

Adquira as edições anteriores pelo
www.escala.com.br
☎ 3855-1000

EDITORA escala

As matérias com o "selo" *Review* visam apresentar obras desconhecidas do grande público e dependendo das solicitações dos leitores podem ganhar futuramente matérias mais completas.



FULL MOON wo sagashite

PUBLICAÇÃO: Dezembro de 2001
VOLUMES: 7 volumes
REVISTA ORIGINAL: Ribon
TRADUÇÃO: Procurando por uma Lua Cheia
MANGAKÁ: Arina Tanemura

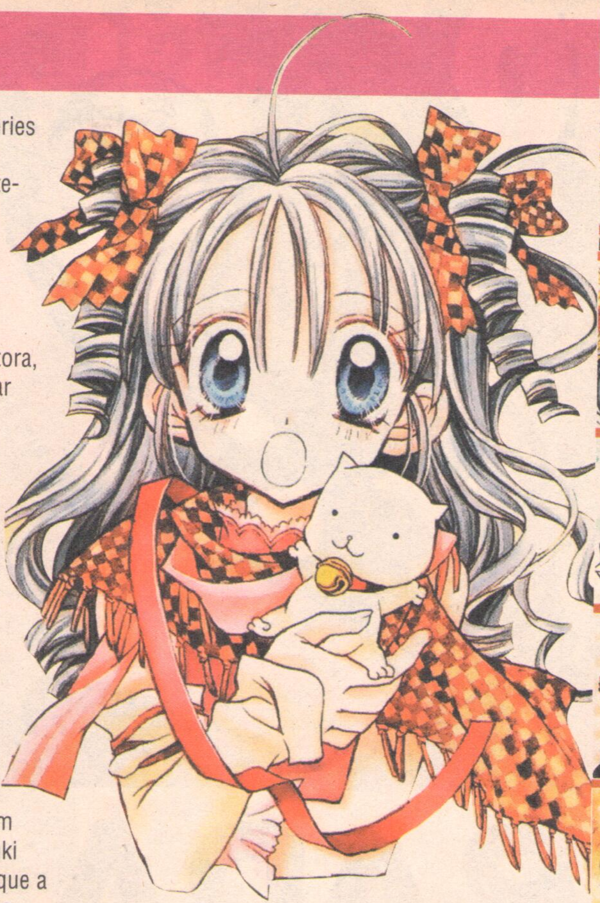
Por Kátia Carvalho

Sinopse

Mitsuki Kouyama é uma garota de 12 anos que tem um sonho de se tornar cantora. Ela nutre uma paixão secreta por Eichii, seu amigo de infância e que estava de viagem marcada para os Estados Unidos. Dias antes da viagem eles fazem uma promessa de que quando ela se tornasse uma cantora e ele um astronauta, eles iriam se encontrar mais uma vez. No entanto, Mitsuki descobre que tem um câncer na garganta e que a única maneira de salvar sua vida era uma operação que a deixaria incapaz de falar. Mesmo com as dores que sente ao cantar, Mitsuki decide não desistir de seu sonho.

Um dia, aparecem dois espíritos para a garota, Takuto e Meroko. Eles são chamados de Deuses da Morte - ou Shinigami, em japonês. Eles informam à Mitsuki que ela só tem mais um ano de vida. Agora, mais do que nunca, Mitsuki vê que seu objetivo tem que ser alcançado o mais rápido possível, mesmo com sua avó lhe colocando todos os obstáculos chegando até a proibi-la de cantar em casa. Mas com a ajuda dos dois espíritos, ela consegue se transformar em uma garota de 16 anos e participar de um concurso para eleger uma cantora-revelação. Agora, ela terá uma chance de realizar seu sonho e cumprir sua parte da promessa e, finalmente, se encontrar com Eichii.

Resenha



Eu vejo Full Moon como uma das séries mais tristes e mais bonitas de Arina Tanemura. Apesar de suas obras anteriores conterem uma forte carga dramática, o tema da morte nunca esteve tão presente como em Full Moon. Isso, de certa forma, deixa o leitor angustiado, ainda mais conhecendo os outros trabalhos da autora, sabendo que ela não tem dó de matar algum personagem se isso for necessário para a trama.

Mesmo que logo o primeiro capítulo revele a real condição de saúde da personagem, e o fato de ela poder ver dois espíritos da morte signifique um mau presságio para futuro da garota, o início do mangá chega a ser leve e divertido. A comédia inicialmente fica por conta dos dois Shinigamis: Takuto, aparentemente um rapaz muito sério e que usa uma touca de orelhas de gato, e Meroko, uma garota muito alegre que usa uma cartola com orelhas de coelho. Eles ajudam Mitsuki primeiramente lhe dando uma pílula que a transforma em uma garota de 16 anos. Assim, ela poderá participar do concurso para a nova cantora revelação do Japão. Eles também terão que escapar da avó de Mitsuki, que é superprotetora e muito durona, e driblar os vários obstáculos que aparecem no meio do caminho, durante seus testes de canto, na gravadora e nas apresentações. Eles também podem se transformar em um gatinho branco e uma coelhinha rosa de pelúcia, para se esconderem dos outros humanos.

A princípio, essa história de transformação, ainda mais em uma garota de 16 anos, loira e com duas "marias-chiquinhas" no cabelo, pode fazer muita gente se lembrar da Usagui Tsukino (Serena, no Brasil) de Sailor Moon, mas a semelhança termina aqui. Mitsuki, apesar de ingênua, é uma garota de 12 anos, é uma menina muito madura para sua idade e determinada para conseguir aquilo que quer. Está sempre bem disposta apesar das adversidades.

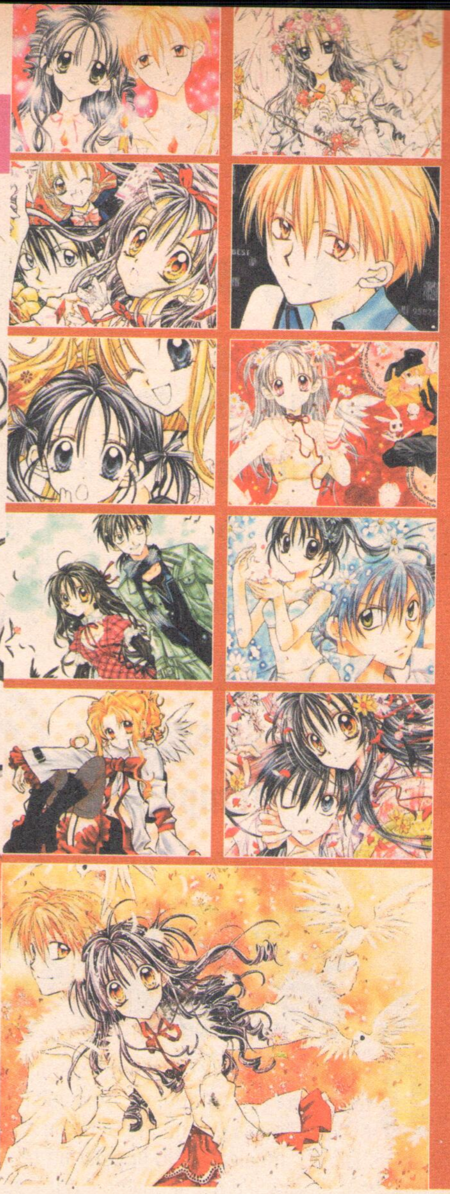
Aparece também um outro Shinigami, Izumi Rio, não tão bonzinho quanto Meroko e Takuto. Ele é obediente ao chefe dos Shinigamis e ficará em cima dos dois para que possam cumprir sem erro a missão: levar Mitsuki para o outro mundo assim que o prazo de um ano acabe. Izumi nutre uma paixão por Meroko e não esconde isso dela. Mas ela já está apaixonada por Takuto.

Por motivos que são revelados ao longo da história, Takuto faz de tudo para Mitsuki se tornar uma grande cantora. Assim, quando chegasse o dia de ela ser levada pelos Shinigamis, ela iria sem arrependimentos. Isso é um fato importante, pois, caso contrário, sua alma não ficaria em paz.

A convivência com Mitsuki começa a comprometer o desempenho de Takuto. Ele, aos poucos, vai se lembrando de quem era. Devido às leis que regem o Reino dos Shinigamis, se por um acaso Takuto lembrasse de tudo, ele teria que ser eliminado. Izumi, o outro Shinigami, fica de vigia o tempo todo e qualquer comportamento estranho mostrado por Takuto deveria ser relatado ao seu chefe. Meroko fica desesperada e será capaz de tudo para que Takuto não desapareça. Até afastar a Mitsuki dele.

A partir daí a história começa a ficar mais séria. Mitsuki, em seus esforços para se tornar a melhor cantora, vai comprometendo o seu estado de saúde. O amor que ela sente por Eichii só lhe traz tristezas por conta da saudade e da falta de notícias do rapaz. Ela começa a cair na real de que ele nunca mais vai voltar, que ele havia se esquecido dela e um vazio começa a tomar conta do seu coração. Enquanto isso, Takuto se vê apaixonado por Mitsuki e faz de tudo para que ela esqueça Eichii. Mas isso só machuca Mitsuki. Ela começa a perder as esperanças e passa a pensar em desistir dos sonhos e de sua própria vida.

É nesse ponto que a agonia do leitor começa e as dúvidas se a história terá um final feliz ou não.



Um fator interessante nos trabalhos de Arina é que os personagens secundários são bem desenvolvidos e explorados. Eles são tão complexos quanto o personagem principal, tendo seu passado, seus traumas, seus sonhos. E ela sempre arruma uma brecha para que eles possam resolver seus problemas ou contar sobre suas vidas. Acabamos nos envolvendo com todos os personagens.

O traço da autora é deslumbrante. A dor e o sofrimento são desenhados de uma maneira poética. O estilo de Tanemura se enquadra com a suavidade e a alegria que estão presentes no começo da obra e também nos momentos de maior impacto e de um clima mais pesado e adulto, que ao longo a história vai adquirindo.

Full Moon wo Sagashite tem uma versão animada que estreou em 6 de abril de 2002 pela TV Tokio e contém 52 episódios.

Arina Tanemura também teve outros trabalhos de sucesso e que viraram animês: Kamikaze Kaitou Jeanne - seu primeiro grande sucesso - e Time Stranger Kyoko - que se tornou um OVA.

Atualmente, está trabalhando em seu novo mangá Shinshi Doumei Cross. NT

NARUTO

Continuando nosso requisitado Guia de Episódios de Naruto, vamos acompanhar agora os acontecimentos da segunda temporada.

Por André O. M. Rodrigues

A PORRADA vai começar!

O animê de Naruto começa sua segunda temporada em grande estilo. Logo de cara, temos, na versão original, dois episódios seguidos num especial de uma hora. Além disso, começa o segundo tema de abertura da série: Haruka Kanata (algo como "Além da Distância"), música muito popular entre os fãs da série. Infelizmente, a versão que veremos aqui no Brasil é a americana, e por isso talvez não possamos apreciar esses detalhes extras. Pois bem, vamos aos episódios:

26 ►A entrevista antes da Floresta da Morte, é o jornal do Konohamaru!: Todos os aprovados para a segunda fase do exame chuunin se reúnem em frente ao local da segunda fase: A Floresta da Morte. Enquanto espera por instruções, Naruto é abordado por Konohamaru e seus amigos. Eles lhe pedem uma entrevista para um trabalho escolar, e assim Konohamaru faz uma retrospectiva da história da série até o momento.

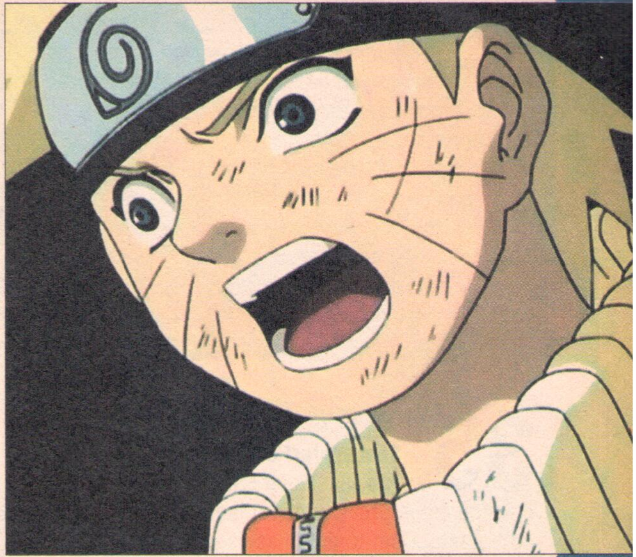
27 ►A segunda fase se inicia! Todos ao nosso lado são inimigos!: São explicadas as regras da segunda fase: cada time recebe um pergaminho com a inscrição Céu ou Terra. Todos eles devem entrar na floresta e chegar à torre no centro, portando, pelo menos, um pergaminho de cada tipo, sendo necessário roubar um dos rivais, em menos de 5 dias. Além disso, é permitido um concorrente matar outro, porém é proibido abrir os pergaminhos. Explicadas as regras, começa o exame. Dentro da floresta, o time de número 7 começa a enfrentar problemas, quando um concorrente se disfarça de Naruto e toma seu lugar. Felizmente, Sasuke desmascara o impostor e começa a briga.

28 ►Comer ou ser comido!? Naruto se torna isca:

Os desafios da segunda fase aumentam. Uma misteriosa ninja controladora de cobras ataca e separa o grupo. De um lado, Naruto é engolido por uma cobra gigante. Do outro, Sasuke e Sakura são atacados pela estranha mulher, que os imobiliza utilizando poderosas ilusões. O jovem Uchiha ataca a si mesmo com a kunai para escapar do feitiço. Porém, ao tentarem se esconder, eles são achados pela predadora. No último instante, Naruto aparece para dar uma ajudinha.

29 ►Naruto contra-ataca! Eu não vou fugir!:

Naruto e Sasuke se desentendem e brigam quando Sasuke tenta entregar o pergaminho para o inimigo. Os dois a atacam com todas as suas forças, até que a misteriosa ninja percebe o poder da raposa de nove caudas emanando do corpo de Naruto. Nesse momento, ela coloca um novo selamento na barriga de nosso herói. Enquanto isso, os examinadores da prova descobrem a presença de um concorrente inesperado e extremamente perigoso na prova.



30 ►O golpe final - Elemento do fogo, técnica do dragão de fogo:

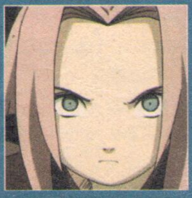
Continua ferozmente a luta entre Sasuke e a mulher das cobras. Sasuke prende o inimigo e usa uma das técnicas de seu clã: Katon, Ryuuka no Jutsu (Elemento do Fogo, técnica do dragão de fogo). Com isso, ele derrete a máscara da ninja. Na verdade, ela era um homem: o tenebroso Orochimaru. Antes de ir embora, a tal figura morde o pescoço de Sasuke, deixando-lhe uma marca. Ele desmaia, deixando Sakura sozinha para cuidar de seus companheiros, enquanto os ninjas do som (discípulos de Orochimaru) estão à espreita deles. Além disso, a examinadora Anko encontra o concorrente inesperado: ninguém menos que seu antigo mestre: Orochimaru. Ele revela que entrou no torneio pois quer que Sasuke seja seu sucessor.

31 ►Super sobrancelha platônica! Eu te protegerei até a morte:

Enquanto cuida dos inconscientes Sasuke e Naruto, Sakura é atacada pelos "capangas" de Orochimaru: o trio da vila do Som. Eles escapam das armadilhas que Sakura havia armado, porém quando estão prestes a atacá-la, aparece Rock Lee para protegê-la. Lee enfrenta os inimigos, e acaba recorrendo a sua técnica proibida: o Omote Renge (Lótus Secundária), a qual só pode ser usada para proteger uma pessoa que lhe é preciosa. Porém, por causa das técnicas do trio do som, o golpe falha e Lee começa a perder o controle sobre seu corpo.

32 ►O florescer de Sakura! A volta da determinação!:

Com Lee impossibilitado de lutar, Sakura parece indefesa. Ela luta sozinha contra os inimigos, e lembra de seu passado, onde era sempre protegida pelos outros, e nunca fazia nada por ninguém. No meio da luta, ela é capturada e imobilizada pelos cabelos. Cabelos estes que havia deixado crescer apenas para tentar atrair a atenção de Sasuke. Com determinação, Sakura muda de postura e corta seu tão prezado cabelo para surpreender o inimigo e contra-atacar. A partir de então, Sakura luta decidida a proteger os outros ao invés de ser protegida. Vendo a situação complicar, Ino, sua antiga amiga e atual rival, entra junto com sua equipe na batalha para defendê-la.



33 ►A última formação! Ino Shika Chou!!!:

A equipe de Ino, Shikamaru e Chouji lutam contra os ninjas do som. Para isso, eles combinam suas habilidades na formação ino-shika-chou. Sozinhos, parecem ridículos, porém em equipe conseguem algum efeito. Mesmo assim, o ataque acaba não sendo o suficiente. Quando a formação é derrotada, Sasuke acorda. E levanta tomado pelo poder proveniente da marca deixada por Orochimaru. Ele, então, derrota os inimigos cruelmente e sem piedade. Sakura fica apavorada ao ver seu amado tão diferente, e o abraça em prantos, fazendo-o voltar ao normal. O líder do trio inimigo entrega seu pergaminho e foge. ►

34

Akamaru se surpreende! A habilidade excepcional do Gaara:

Juntos, os times de Naruto, Lee e Ino se recuperam da batalha. Enquanto isso, a equipe de Hinata, Shino e Kiba testemunha o poder assombroso de Gaara, principal concorrente da vila da Areia. Ele manipula a areia e derrota seus inimigos com facilidade, matando impiedosamente. Surpreendentemente, Gaara e seu time completam a segunda fase em apenas 97 minutos, o que está muito abaixo dos recordes anteriores. Além disso, Gaara termina a prova sem nenhum arranhão e com a roupa limpa, o que seria impossível até mesmo para os Chuunins.

35

Sem espiar! O segredo do pergaminho:

Naruto, Sasuke e Sakura encontram dificuldade em sobreviver sem mantimentos no meio da floresta. Com o tempo se esgotando, Naruto tenta espiar o conteúdo do pergaminho da terra, para procurar alguma pista. Antes que pudesse fazê-lo, Kabuto aparece e o impede. Sasuke desafia Kabuto para uma luta, porém este oferece ajuda para conseguir o pergaminho restante de outra equipe. Os quatro se dirigem à torre no centro da floresta, procurando inimigos para roubar o pergaminho do céu.

36

A luta das Réplicas! Eu sou o personagem principal:

Kabuto e o trio de Kakashi enfrentam o time do ninja que os atacou se passando por Naruto, no começo da 2ª etapa. Esse time usa genjutsu (ilusões) para criar um exército de réplicas e enganar os adversários. Naruto contra-ataca na mesma moeda: com um pouco de estratégia usa sua técnica principal, o kage-bunshin-no-jutsu (técnica das réplicas de sombra), conseguindo a vitória, e junto com ela o pergaminho do céu. Ao chegar à torre, Kabuto, que na verdade é um espião de Orochimaru, entrega a ele as informações coletadas na segunda fase do exame.

37

Segunda Fase completada! Todos os nove novatos estão aqui!:

Como diz o título, termina a segunda fase do exame Chuunin, e os novatos passaram. Todos os examinadores e concorrentes se reúnem dentro da torre para ouvir as novas instruções. Hokage explica o verdadeiro propósito do exame Chuunin. Na verdade, trata-se de uma vitrine para os vilarejos ninjas mostrarem seu poder militar para o mundo, e fazê-lo sem uma guerra, contribuindo assim para um equilíbrio pacífico. Porém, antes de começar a terceira fase da prova, aparece Hayate, o juiz, que traz uma notícia importante.

38

O número de pessoas que passaram foi para a metade!? É uma luta inesperada!!!:

Hayate informa que haverá partidas preliminares para a terceira fase. Ou seja, os competidores lutaram entre si para decidir quem realmente irá para a terceira fase, de forma que o número de concorrentes caia pela metade. Sakura se preocupa com Sasuke, e pede para ele desistir, mas este se recusa. Naruto reclama do modo com o qual seu rival tratou-a e, nesse instante, Sasuke revela que considera Naruto como um adversário à altura. Além disso, Kabuto desiste da prova e se retira. Assim, é sorteada a primeira luta preliminar: Sasuke Versus Yoroi, do time de Kabuto.

39

A inveja do supersombrancelha! O combo do leão nasce!:

A luta começa, e Sasuke percebe que se usar seu chakra, o poder da marca deixada por orochimaru voltará, fazendo-o perder o controle como da última vez. Além disso, o inimigo usa uma técnica que rouba o chakra do adversário, deixando-o ainda mais fraco. Sasuke usa uma técnica que copiou de Rock Lee, e com ela cria um novo golpe: o Shishi Rendan (Combo do Leão). Com ele, Sasuke se classifica para a terceira fase. Em seguida, é sorteada a luta seguinte: Shino Aburame contra Zaku, do trio do som. Enquanto isso, Kakashi tenta cuidar da marca deixada em Sasuke, quando aparece Orochimaru.

40

Uma situação difícil! Kakashi Vs Orochimaru:

Kakashi tenta proteger Sasuke de Orochimaru, que, na verdade, não ataca. Ele apenas diz que não tentará seqüestrar Sasuke: o próprio garoto Uchiha o procurará em busca de poder, pois precisa de poder para sua vingança. Enquanto isso, Shino revela o poder de seu clã: todos os membros da família Aburame nascem com uma comunidade de insetos dentro de seu organismo. Assim, os ninjas Aburame oferecem abrigo, proteção e alimento aos insetos, os quais retribuem servindo como armas a seu hospedeiro. E, assim, Shino derrota facilmente seu adversário. A luta seguinte é sorteada: Misumi Tsurugi, do time de Kabuto, contra Kankurou, do time de Gaara.

41

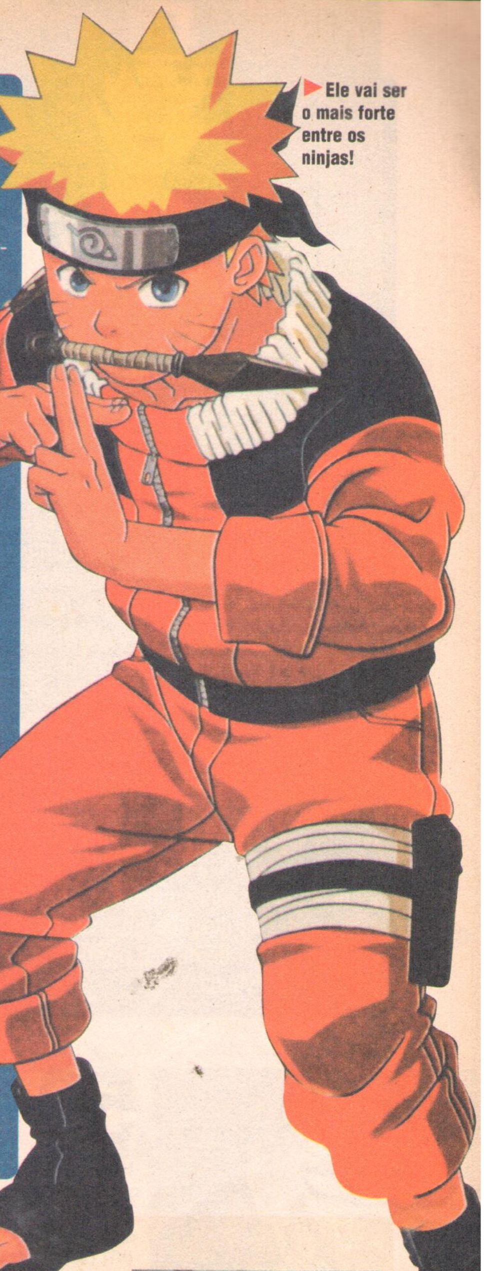
Confronto de rivais!!! Os corações das garotas em estado sério!:

Kankurou parece estar perdendo, mas engana a todos com sua marionete, Karasu, conseguindo a vitória. As preliminares continuam com um emocionante duelo entre rivais: Sakura Haruno Versus Ino Yamanaka. As duas se lembram do passado e de sua grande amizade, que virou rivalidade quando surgiu uma paixão comum em suas vidas: Sasuke. Então, as duas prometem dar o máximo de si mesmas na luta.

42

Vou detonar! A batalha está ótima!:

Ino corta o cabelo, apenas para enganar Sakura e pegá-la com sua técnica, o Shintenshin no Jutsu (técnica de troca de corpos). Ela invade a mente de sua rival e planeja fazê-la desistir. No entanto, o ego de Sakura é tão forte (representado na hilária Sakura interior), que consegue expulsar a invasora de seu corpo. As duas se encaminham para o golpe final: uma acerta a outra, e as duas desmaiam. Como houve empate, nenhuma das duas passa para a fase seguinte. E prosseguem as preliminares. Outra luta entre mulheres; desta vez é entre Tenten, do time de Rock Lee, e Temari, do trio de Gaara.



Ele vai ser o mais forte entre os ninjas!

43

Shikamaru está tonto? Uma quente batalha entre garotas ninjas!:

A especialidade de Tenten é o uso de armas. Ela as arremessa em grande quantidade, mas Temari usa o vento gerado por seu leque para bloquear o ataque. A ninja da Areia consegue derrotar sua adversária sem dificuldades... Em seguida, lutam Shikamaru Nara e Kin, a garota do trio do som. Kin atira na parede dardos com sinos, os quais ela controla através de um cordão, de forma a criar um genjutsu (ilusão) com seu barulho. Porém, Shikamaru, com sua incrível inteligência, cria uma estratégia e surpreende todos, conseguindo vencer a luta. Por fim, a luta seguinte é sorteada: Naruto Uzumaki contra Kiba Inuzuka.

44

Akamaru entra na briga!!! Quem será o perdedor!?:

Kiba luta junto com seu cachorro, Akamaru. O cão tem a habilidade de se transformar num clone de seu dono, e os dois lutam em equipe. Naruto apanha feio, mas com alguma estratégia consegue contra-atacar. Mesmo assim, não é o suficiente ainda, e Kiba continua ganhando a luta. Naruto, apesar de tudo, não desiste e continua com tudo.

45

Hinata se envergonha! O público fica de boca bem aberta, o triunfo de Naruto!:

Naruto mostra que não é mais o perdedor de antigamente. Com a ajuda de um cômico acidente, ele mostra sua nova técnica, também baseada no golpe de Rock Lee: o Uzumaki Naruto Rendan (Combo Naruto Uzumaki). Ele ganha a disputa e consegue se classificar para a 3ª fase do exame.

46

Byakugan Libertado! A ousada determinação da tímida Hinata!!:

As preliminares prosseguem com uma luta de família: Hinata Hyuuga contra Neji Hyuuga. Os Hyuuga são um dos mais poderosos clãs da vila da Folha. Eles são divididos entre a Bunke (família secundária) e a Souke (família principal). Os membros da Bunke servem apenas para proteger os da Souke, que guardam técnicas da família. Por isso, os Hyuuga da família principal costumam ser mais fortes, no entanto, acontece que Neji, pertencente à família secundária, é um prodígio, enquanto que sua prima Hinata, da família principal, é considerada uma vergonha para a família devido a sua timidez e falta de habilidade. Apesar de tratá-la com formalidade, Neji sente um profundo ódio por Hinata devido a todo o sofrimento que a Souke impõe à Bunke. Ódio este que descarrega violentamente na luta, deixando Hinata em grande desvantagem.

47

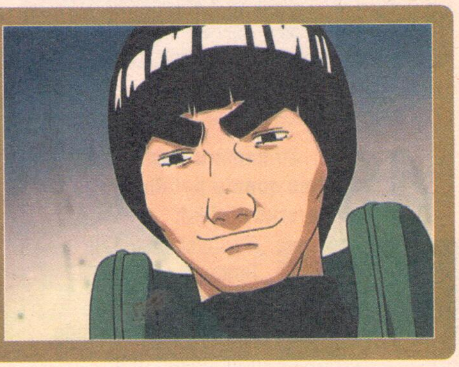
Em frente de uma pessoa que eu admiro!: Hinata e Neji continuam a batalha com o estilo de luta de seu clã. Ambos possuem o Byakugan, olho exclusivo dos Hyuuga que permite visão em 360 graus e através de superfícies (incluindo paredes e corpos). Com isso, eles usam um estilo próprio de luta, observando a circulação de chakra no corpo do oponente e atacando-o. Apesar de estar perdendo feio, Hinata consegue determinação para continuar a luta cada vez mais forte, por estar sendo assistida por sua paixão (Naruto). Porém, Neji, desde o começo da luta, vem bloqueando os principais pontos de circulação de chakra de sua prima, deixando-a impossibilitada de continuar a luta. O ódio por Hinata é tanto que, mesmo terminada a luta, são necessários 3 jounins (ninja superiores) para evitar que Neji a mate. Naruto (que é o único que não percebe o amor de Hinata) promete vencer o poderoso Hyuuga.

48

Gaara detonado! É juventude! É poder! É explosão!: A penúltima luta do torneio: Gaara contra Rock Lee. Lee ataca com toda a empolgação. Porém, Gaara nem se mexe: ele bloqueia todos os golpes manipulando a areia. Ao receber a permissão de seu mestre, o pequeno sobrancelhudo solta o peso que usava para treinamento, aumentando sua velocidade drasticamente. Com isso, ele consegue desviar da barreira de areia e causar algum dano, mas ainda não é o suficiente. Ele usa mais uma vez o Omote Renge e aparentemente derruba Gaara. Contudo, percebe-se que o corpo caído é, na verdade, uma réplica de areia.

49

O proibido golpe principal: Gaara escapou por pouco do ataque da Lótus, e continua a luta com todo o poder. Lee se lembra de seu passado de frustrações, e de muito trabalho pesado, incentivado por seu mestre e ídolo Gai. Então, quando tudo parece acabado, mesmo arriscando a própria vida, Lee se prepara para usar seu golpe supremo: o Ura Renge (Lótus Primaria).

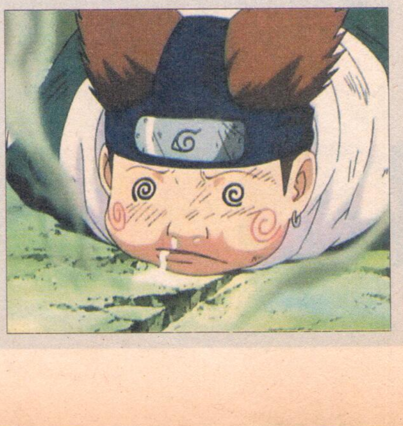


50

Ahh, Rock Lee! É assim que um homem deve ser: Rock Lee adquire um poder sobre-humano com sua técnica. Ele ataca com força total, deixando o ninja da areia sem defesa. Mesmo assim, Gaara sobrevive e revida, quebrando uma perna e um braço do agora enfraquecido Rock Lee. O discípulo de Gai é retirado para tratamentos médicos, enquanto Gaara se classifica para a fase seguinte. E, por fim, é anunciada a última luta: Dosu, da vila do som, contra Chouji Akimichi.

51

A sombra que envolve a escuridão. O perigo se aproxima de Sasuke: Dosu vence rapidamente Chouji, encerrando as lutas preliminares da terceira fase do exame Chuunin. A próxima e última etapa da prova consistiu de um torneio, onde as lutas serão assistidas por juízes que escolherão os aprovados. O torneio ocorrerá dentro de um mês, e os participantes começam seus treinamentos. Enquanto isso, Kabuto tenta assassinar Sasuke, mas é impedido por Kakashi. Naruto vai para o hospital saber de seu rival, mas o garoto Uchiha recebeu alta para treinar com Kakashi, o qual escolhe um novo instrutor temporário para Naruto: Ebisu, o tutor pervertido de Konohamaru.



52

A volta de Ebisu! Eu não vou aceitar pouca vergonha!: Naruto se recusa a treinar com Ebisu, mas acaba sendo convencido a colaborar. O tutor de elite explica as falhas nas técnicas de Naruto e lhe passa um novo treinamento para controle de Chakra: andar sobre a água. Após algumas tentativas frustradas, aparece um misterioso velhote que derruba Ebisu com apenas um movimento.

53

A Chegada do Sennin Pervertido: O Misterioso velhote se revela um sennin (uma espécie de monge, eremita). Ele justifica que estava na terma para coletar dados para seus livros, como o "Icha Icha Paradise" (o mesmo livro que Kakashi está sempre lendo). Naruto pede ao Sennin que o treine no lugar de Ebisu. O velhote, após relutar um pouco, aceita Naruto como seu novo discípulo. Ele descobre o selo deixado por Orochimaru e o quebra. Com isso, Naruto finalmente consegue andar na água. O que Naruto não sabe é que, na verdade, seu novo mestre é Jiraya, um dos 3 ninjas lendários.

AnimeCon 2006

PSX2

LOCAL: COLÉGIO MARISTA ARQUIDIOCESANO - SÃO PAULO
Rua Loefgreen, 1048 - Próximo à Estação Santa Cruz do Metrô
Horário: Todos os dias das 11:00 às 20:00 hs.

DIAS 21, 22 E 23 DE JULHO DE 2006

WORKSHOPS

KIT EXCLUSIVO

- . GARAGE KITS
- . DESENHO
- . ROTEIRO
- . QUADRINHOS

RESERVE JÁ O SEU KIT EXCLUSIVO DE CHII DE CHOBITS ESCALA 1/4 (40cm)

CARAVANAS

GANHE DINHEIRO MONTANDO CARAVANAS EM SUA CIDADE! SAIBA MAIS ACESSANDO O SITE OFICIAL DO EVENTO:
www.animecon.com.br
0xx11 5841-8931

PRINCIPAIS ATIVIDADES:

- . Concurso de Ilustrações
- . Concurso Cosplay
- . Exposição de Ilustrações
- . Palestras com Dubladores
- . Shows - Gincanas - Karaokê
- . Torneios: Card game e PSX2
- . Workshops - Exibições
- . Feira de Fanzines - Estandes
- . RPG e muito mais...

PROMOÇÕES ESPECIAIS:

GANHE UMA VIAGEM E INGRESSOS PARA O ANIMECON 2006, ENVIE UMA CARTA PARA:

QUERO IR AO ANIMECON 2006!
CAIXA POSTAL 60815
05786-990 - SÃO PAULO - SP

DIZENDO POR QUE QUER IR AO EVENTO

*Obs: Menores de 18 anos deverão ter autorização dos pais para a viagem.

CONCURSO COSPLAY

EM 2006 O VENCEDOR DO CONCURSO COSPLAY IRÁ GANHAR UMA VIAGEM AO JAPÃO!

AGENDE-SE
Próximos Eventos:

ANIME FESTIVAL
CURITIBA 2006
9 e 10 de Setembro de 2006
Colégio Marista Santa Maria
BELO HORIZONTE 2006
21 e 22 de Outubro de 2006
Colégio Marista Dom Silvério
SANTOS 2006
Colégio Marista de Santos
9 e 10 de Dezembro de 2006
Informações:
www.animefestival.com.br

INGRESSOS:

Antecipados Diários: R$ 13,00*
Antecipados 3 dias: R$ 35,00*L
Diários na porta: R$ 15,00*

*Valores referentes à meia-entrada. L - Limitados a 500 unidades

Postos de Venda Oficiais:

Animangá - 0xx11 5083-3180
Fonomag - 0xx11 3104-3329
Lojas UZ Games dos Principais Shoppings:
Central UZ Games:
0xx11 6914-6640
www.uzgames.com.br

Patrocínio: **Apoio:**

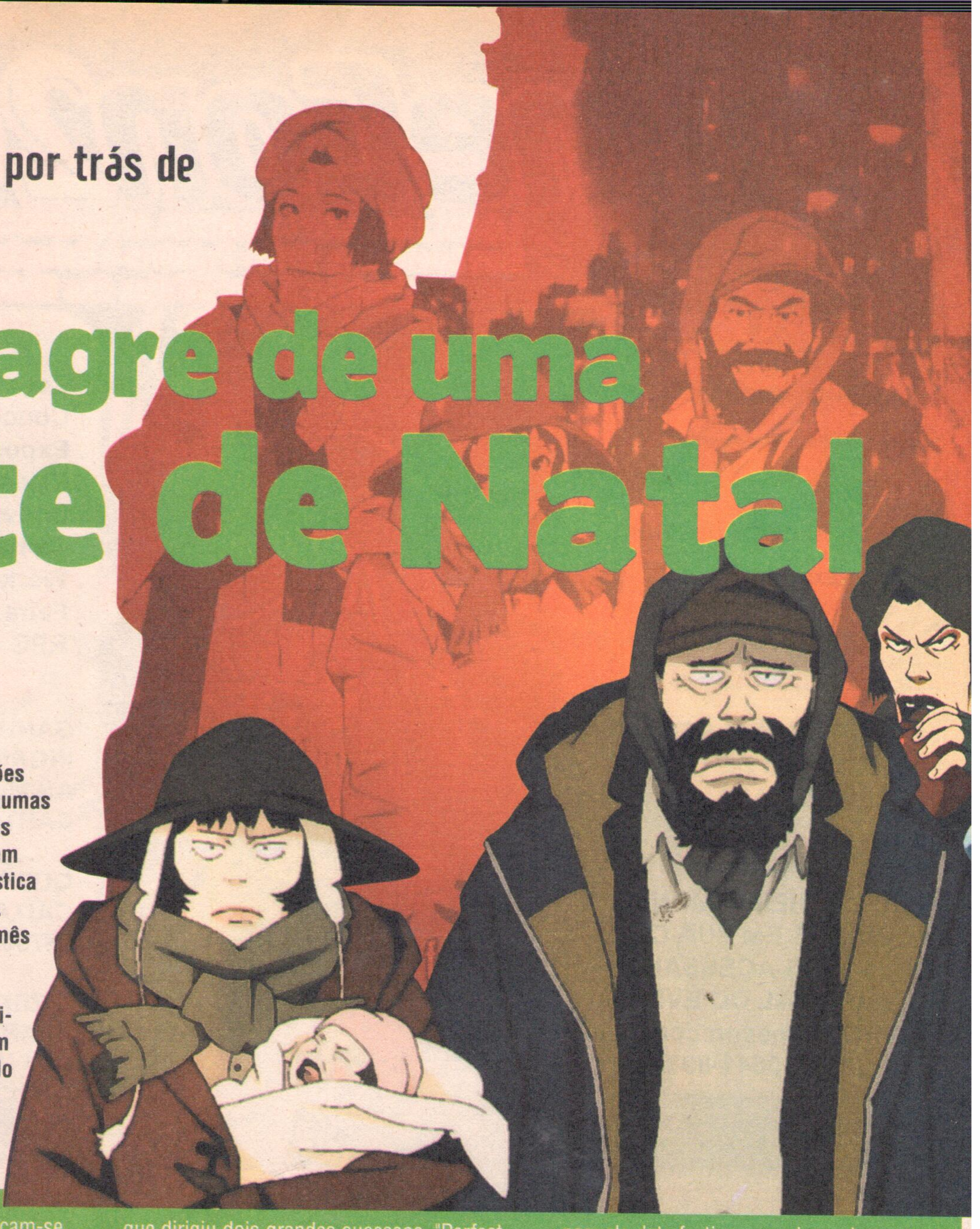
Realização:
Animecon Prom. de Eventos Ltda

Maiores informações a respeito do evento, regras dos Concursos, reserva de Estandes, Caravanas:
www.animecon.com.br - Informações Gerais
www.animefestival.com.br/loja - Ingressos
Fone: 0xx11 5841-8931 ***(Segunda a Sexta das 13:00 as 23:00 hs, não aceitamos ligações à cobrar)***

Conheça a magia por trás de Tokyo Godfathers

O milagre de uma noite de Natal

Por Paulo Lescaut



No cenário atual das animações japonesas, perderam-se algumas propriedades antes inerentes como a valorização do conteúdo em detrimento à forma, tão característica nas obras de Tezuka e Ishinomori. Com a profissionalização dos animês não apenas no Japão, como no mundo, produções foram sendo realizadas a toque de caixa especificamente para públicos-alvos bem estabelecidos, deixando-se de lado os "filmes autorais", como também acontecera antes em Hollywood.

Felizmente, nomes de peso destacam-se dessa constante, em obras magníficas que tendem a criar vieses paralelos e consolidar o panorama "cult" dos animês no momento; Satoshi Kon é um deles. Parceiro de Katsuhiro Otomo (um dos tais "nomes de peso"), Kon desenvolveu um estilo narrativo único permeado por personagens extremamente realistas, além de vasta complexidade psicológica. Foi assim que dirigiu dois grandes sucessos, "Perfect Blue" e "Millenium Actress". Em 2003, lançou seu filme mais autoral, "Tokyo Godfathers".

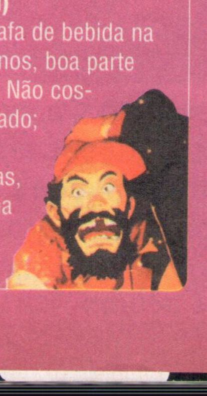
Os padrinhos de Tóquio

Mendigos assistiam passivamente a um Auto de Natal esperando pela ceia que seria servida logo a seguir. Após comerem, três desses mendigos – Gin, Hana e Miyuki – fuçavam o lixo à procura de algo para "presentearem-se" naquela data festiva, quando ouviram o choro de um bebê, a quem chamam de Kyoko. Junto à bebezinha havia algumas pistas sobre seus pais e, graças ao amor maternal de Hana (na verdade, um transexual), os três, em vez de entregarem Kyoko à polícia, partem numa jornada pelo submundo de Tóquio ao encontro dos pais da menina – e da resolução do passado de cada um deles.

Personagens

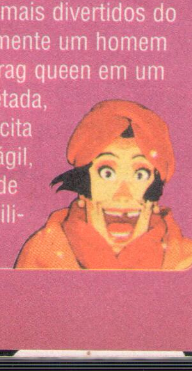
Gin (voz de Toru Emori)

Sempre com uma garrafa de bebida na mão, aparenta ter 40 anos, boa parte deles passados na rua. Não costuma falar de seu passado; quando o faz, exagera. Antes de morar nas ruas, tinha esposa e uma filha e diz ter sido um ciclista muito famoso.



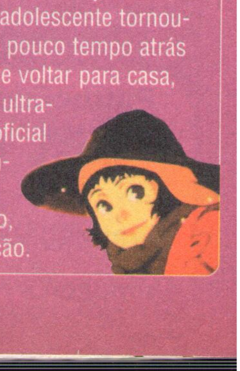
Hana (voz de Yoshiaki Umegaki)

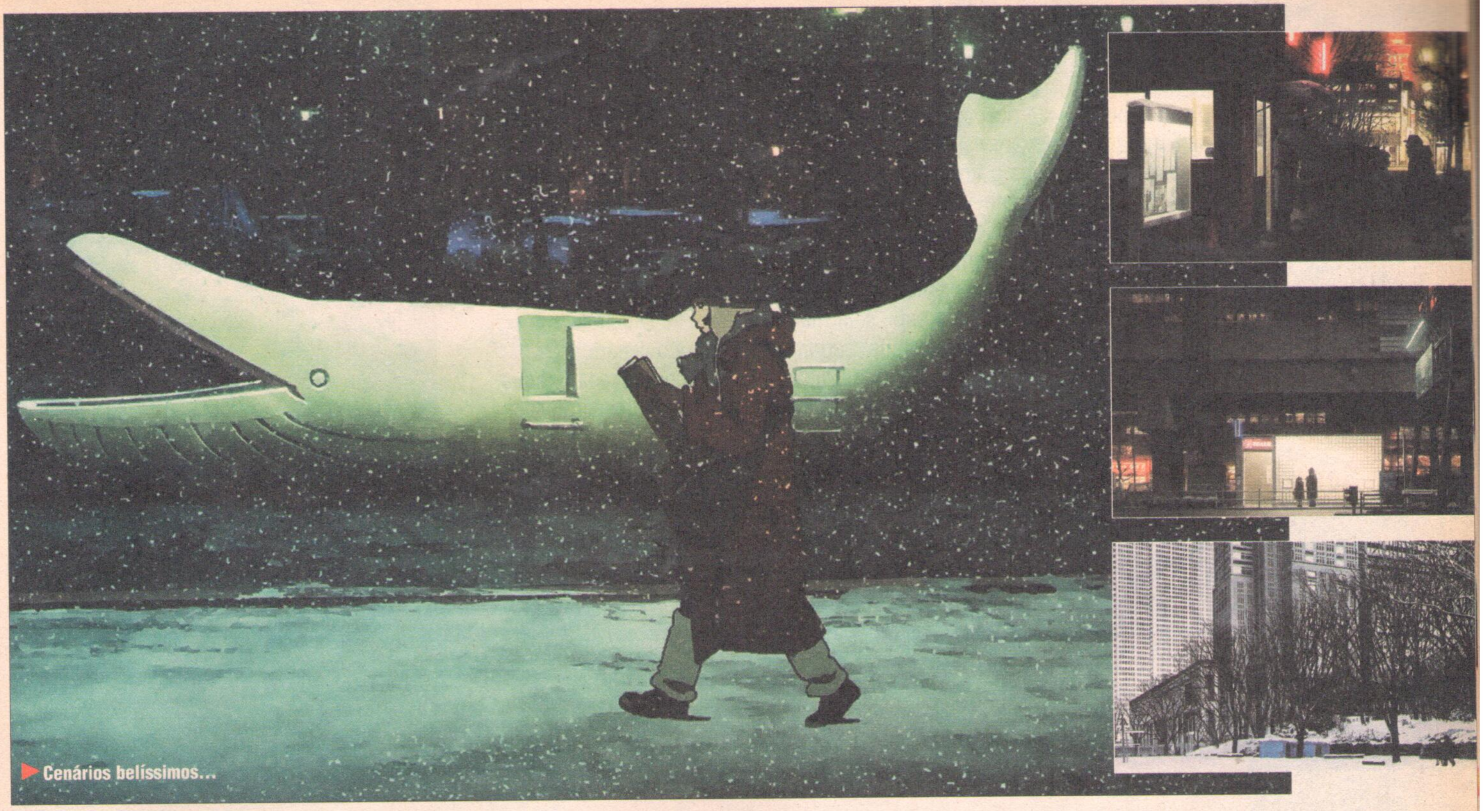
Um dos personagens mais divertidos do filme, Hana é originalmente um homem e fazia shows como drag queen em um bar. Extremamente afetada, canta músicas pop, recita poemas e faz-se de frágil, mas é o componente de maior força física e agilidade entre os três.



Miyuki (voz de Aya Okamoto)

Caçula do grupo, a adolescente tornou-se moradora de rua pouco tempo atrás e morria de medo de voltar para casa, onde vivia sua mãe ultra-religiosa e seu pai oficial de polícia. É esquentada e parece sempre tripudiar de tudo, mas tem bom coração.





Cenários belíssimos...

Bastidores

A premissa do filme é extremamente conhecida – diga-se, até "clichê" – e trata dos milagres que ocorrem na época de Natal e de um bebê encontrado por três figuras estranhas, que procuram pelos pais da criança. O tema foi tratado de forma tão inteligente e humanizada, entretanto, que não há má vontade do espectador que o impeça de rir ou de emocionar-se. Nada é fácil demais ou superficial. Todos os personagens têm perfis sólidos e todos os fatos possuem uma razão de ser.

Por outro lado, o longa é de uma simplicidade ímpar, ainda que contenha todos os arquétipos quiçá imaginados por Jung. Longe de ser um filme "cabeça", um dos grandes méritos de Tokyo Godfathers é transmitir uma mensagem implicitamente, sem que com isso torne-se didático (e chato). É interessante notar a intertextualidade introduzida na forma como os três mendigos encontram uma criança no lixo, tal como teria Jesus Cristo sido contemplado por três reis magos numa manjedoura. Há diversas outras citações ao imaginário popular ocidental (europeu, em suma), o que é bem contrastante à realidade do filme. Sendo assim, entre uma bebedeira e outra de gim, uma fungada de Miyuki ou uma declamação exagerada de Hana, os personagens típicos de um submundo urbano assumem formas idealizadas – quase fantasiosas – e que trazem, de algum modo, alento àquelas três pessoas tão castigadas pela vida. As referências são tantas, que dependerá da sensibilidade do espectador reconhecê-las ou não. Foram usadas, além dos já citados personagens tipicamente retratados em lendas européias (inclusive fadas), outros muitos tipos. Apesar de Hana ser uma personagem tipicamente pop, daquelas que só cantam em inglês e vestem-se como seus ídolos (no caso de Hana, divas), por ela são introduzidos os elementos mais orientais da trama, como a história do oni vermelho e os poemas haikai, que interligam algumas cenas (o que pode não fazer muito sentido para o público brasileiro, mas é extremamente interessante para a narrativa).

Uma influência sempre notada diz respeito ao filme do premiado diretor americano John Ford, "O Céu mandou alguém" ("3 Godfathers", no original), com John Wayne. De fato, os faroestes de Ford inspiraram dezenas de diretores – de Akira Kurosawa a Steven Spielberg. A verdade é que o tema tem sido recorrente há bastante tempo, ratificado no livro que deu origem a dois filmes de John Ford (o original "Marked Man" e sua refilmagem já citada, "3 Godfathers"), além de diversos outros ao longo da história do cinema.

O ponto de vista da ação é sempre ditado por aqueles que estão à margem da sociedade, conseqüentemente os grandes antagonistas são sugeridos na forma de pessoas bem-sucedidas. Esse jogo, essa troca de papéis que comumente são bem estabelecidos – mendigos e indigentes em geral não apenas em filmes, mas em nosso dia-a-dia são tratados como meros figurantes – foi uma das grandes idéias de Kon. Dessa forma, executivos, playboys e chefes de família são vistos como grandes adversários. ➤

A diversão é garantida!

Produção e Equipe

Só por ser um filme realizado pelo gabaritado Satoshi Kon, a qualidade já seria garantida. Não obstante, a equipe envolvida na produção nos surpreende por ser tão rica, experiente e coesa. O trabalho final demonstra competência e sinergia raramente unidas em um filme.

A animação é de uma primazia única, como só o estúdio Madhouse sabe fazer. Luzes, cores e movimentos de câmera criam uma atmosfera rica e muito realística, como se a ação não fosse virtual. A abordagem dos cenários foi bem interessante a ponto de Tóquio não apenas ser plano de fundo para a ação, como também personagem. Além disso, os cenários são sombrios, mas convidativos, tudo muito sutil, sem muitos artifícios e seguindo a proposta da idealização de personagens marginais (inclusive o cenário). Os personagens, aliás, foram muito bem construídos e mesmo os "escadas" (aqueles que dão o tom para a ação dos protagonistas) não foram desperdiçados.

Keiko Nobumoto

Keiko nasceu em 1970 e, antes de querer ser animadora, formou-se em enfermagem. Posteriormente, trabalhou na Tokyo Movie Shinsha (TMS), inclusive como assistente de produção em AKIRA, de Katsuhiro Otomo. Voltou a trabalhar com Otomo em World Apartment Horror, onde conheceu Satoshi Kon. Foi roteirista de alguns dos episódios de Cowboy Bebop e do filme baseado na série. Antes de roteirizar Tokyo Godfathers, criou o argumento original e os roteiros de Wolf's Rain, um magnífico trabalho.

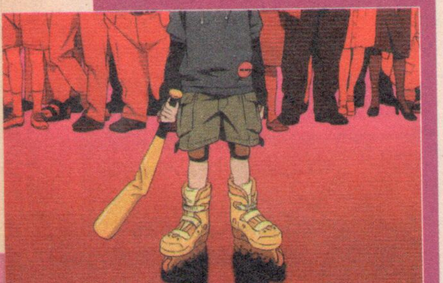
Satoshi Kon

Nascido em 12 de outubro de 1963, estudou design em Comunicação Visual na faculdade enquanto contribuía como cartunista para a revista Young Magazine. Seu trabalho chamou atenção e logo ele começou a se dedicar à carreira profissional em obras como "World Apart Horror", onde foi roteirista.

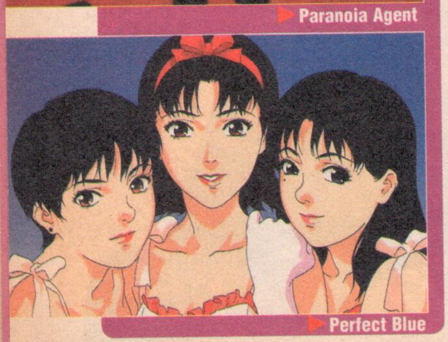
A partir daí, Kon esteve presente em algumas das mais significativas produções de animê, incluindo Roujin Z (desenhando cenários), Patlabor 2: O Filme – num trabalho excepcional de luz e sombra como designer dos cenários – e Memories, onde escreveu e cuidou de todo o layout do curta Magnetic Rose. Em 1997, lançou seu primeiro filme como diretor, "Perfect Blue" – um verdadeiro sucesso. A mistura entre realidade e fantasia na atmosfera sombria criada pelos crimes de um psicopata que rodeavam todos os que se aproximavam de Mima Kirigoe, cantora decadente, rendeu fama mundial a Satoshi Kon.

A segunda direção de Kon aconteceu na época de produção do seu primeiro filme autoral, Milenium Actress. Novamente, o diretor trabalhou com a mistura entre realidade e fantasia, porém, dessa vez, em uma espécie de "biografia fictícia". O filme também chamou muito a atenção de críticos e público e foi distribuído nos EUA pela Dreamworks.

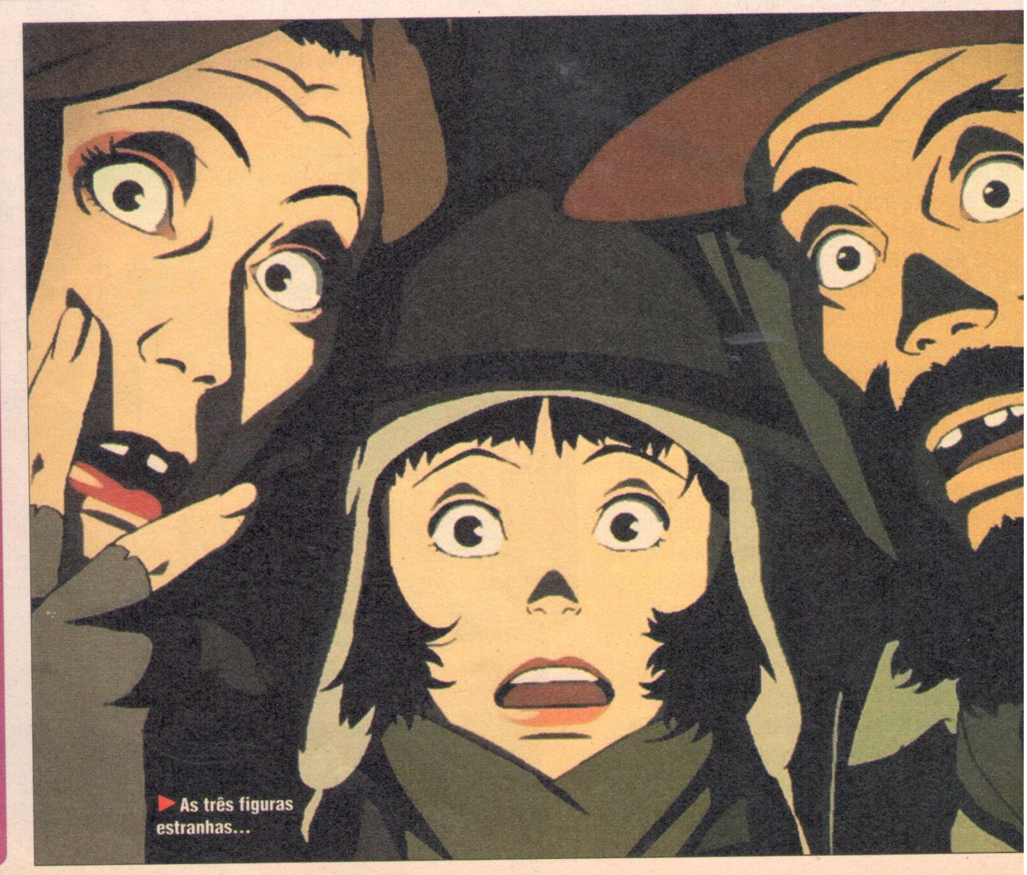
Satoshi Kon desenvolve projetos incríveis e com muita sensibilidade capta facetas do ser humano que não são visíveis a todos. Pode falar de atores veteranos, cantoras pop ou mendigos; sempre retrata, porém, os desejos mais íntimos e as confusões menos aparentes da mente de cada um daqueles que se vêem à margem de alguma situação. Isso foi muito bem retratado em Tokyo Godfathers, onde, pela primeira vez, experimentou usar linguagem cômica para contar uma história – e assim usar escapes, como deformação do traço em algumas cenas sem, entretanto, cair no clichê.



Paranoia Agent



Perfect Blue



As três figuras estranhas...

Kenichi Konishi

Nascido em 1968, Kenichi dedicou-se ao Studio Ghibli por dez anos quando, em 1999, decidiu tornar-se freelancer. Entre seus trabalhos, destacam-se Princesa Mononoke, A Viagem de Chihiro e Millenium Actress. Em Tokyo Godfathers, criou traços leves e realistas, misturando claramente seu estilo ao de Kon. Os personagens do filme possuem feições reais, humanas e tipicamente orientais.

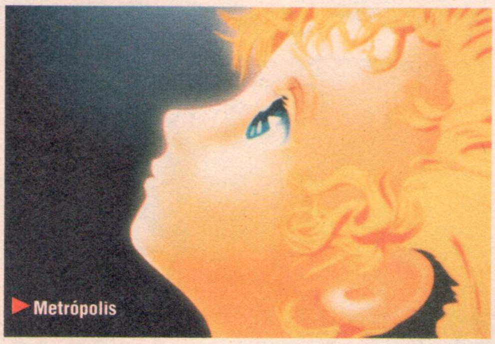
Keiichi Suzuki

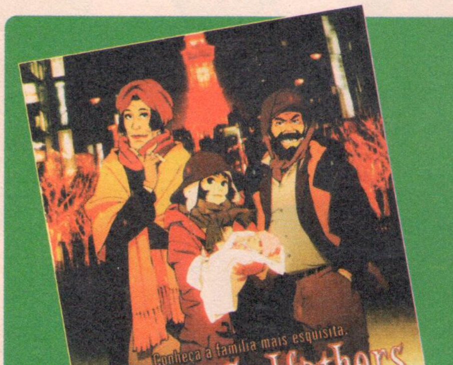
Suzuki nasceu em 1951 e desde os 20 anos dedicou-se à carreira musical, participando de programas e comerciais de TV no Japão. Fundou junto com o irmão e amigos a banda MOONRIDERS, que cuidou da trilha sonora de Tokyo Godfathers. Pouco tempo depois, dedicou-se ainda à trilha do filme de Takeshi Kitano, Zatoichi.

Madhouse

O estúdio Mad House surgiu em 1970, criado por animadores antes contratados pelo estúdio Mushi Pro (de Osamu Tezuka). O primeiro animê desenvolvido pelo estúdio para a TMS foi "Ace o Nerae!", um shojo de 1973. Seus fundadores permaneceram na área criativa, na direção de obras como "Ninja Scroll" e "Vampire Hunter D" (de Yoshiaki Kawajiri); "X" e "Metrópolis" (de Rintaro).

As produções detalhistas de rica linguagem visual tornaram o estúdio famoso no mundo todo, rendendo-lhe, assim, a reputação de um dos melhores estúdios de produção de animês. Fora os já citados, também foram produzidos pela Madhouse "Sakura Card Captors", "Di Gi Charat", "Trigun" e muitos outros. Além disso, o reconhecimento mundial é tão forte que dois dos episódios de Animatrix foram lá produzidos. Satoshi Kon iniciou uma parceria com o estúdio logo na produção de seu primeiro filme, "Perfect Blue", num trabalho de conseqüência tão positiva que lá ele prosseguiu com "Millenium Actress" e o próprio "Tokyo Godfathers".


Metrópolis



Godfathers no Brasil

Apesar de ser uma das poucas a trazer novidades realmente interessantes em se tratando de animês, a Sony Pictures (ex-Try Star) continua não aproveitando todo o potencial que seu acervo de animações possui, pondo no mercado – talvez por ordem da matriz americana – DVDs padronizados. Não fugindo à regra, a empresa lançou um DVD bastante simples no mercado nacional, uma pena.

O que faz muita falta neste disco é, apesar da extrema competência e talento dos atores japoneses (em interpretações acima de qualquer expectativa), uma dublagem em português. Os personagens de Tokyo Godfathers, desbocados e um tanto vulgares, mereciam uma versão brasileira adaptando suas inflexões, gírias e maneirismos. Seria particularmente bem-vinda uma dublagem carioca do animê, solta e natural. Infelizmente, nenhuma sequer foi realizada. As legendas, como é de praxe no Brasil (parece-me, apenas no Brasil), são extremamente literais e usam de linguagem culta demais, o que acaba por quebrar muitas vezes o clima dos diálogos. Há alguma censura na tradução, o que de certa forma é injustificável, haja vista a classificação de 16 anos bem sinalizada na embalagem (curiosamente, nos EUA a animação foi classificada para maiores de 13 anos).

O filme foi lançado por aqui sem muita divulgação, permanecendo em um lugar à margem de que sua história de apelo tão popular merece. Mas, de qualquer forma, Tokyo Godfathers é outro item indispensável para qualquer coleção.

areae
escola de mangá

Desenho de Mangá
Módulos:
- Básico (construção de rosto, anatomia masculina e feminina)
- Intermediário (luz & sombra, arte-final e perspectiva)
- Avançado (layout e quadrinhos)

MATRIZ LIBERDADE
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:30 - 12:30 (terça, quarta e sábado)
Tarde: 14:30 - 17:30 (de segunda à sábado)
Noite: 18:00 - 20:00 (somente quarta)

FILIAL RUDGE RAMOS
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:00 - 12:00 (somente sábado)
Tarde: 14:00 - 17:00 (de segunda à sexta)
Noite: 18:30 - 20:30 (somente segunda)

Lápis de cor
MATRIZ LIBERDADE
Somente quarta:
Manhã: 9:30 - 12:30
Tarde: 14:00 - 17:00

Aquarela
MATRIZ LIBERDADE
Terça e sexta:
Manhã: 9:30 - 12:30 (somente terça)
Tarde: 14:30 - 17:30
FILIAL RUDGE RAMOS
Somente segunda:
Tarde: 14:00 - 17:00

4 aulas por mês a partir de R$70

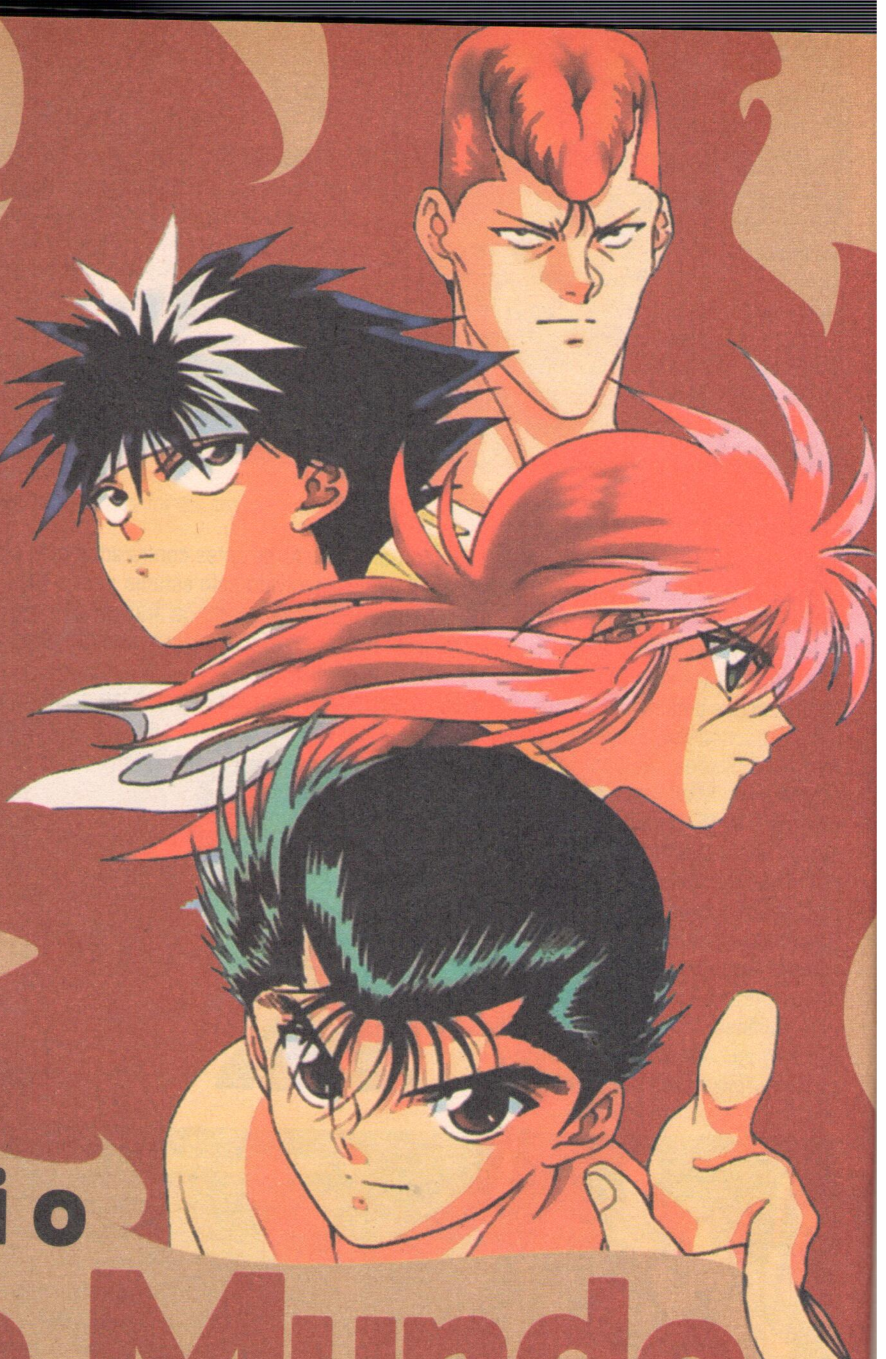
MATRIZ LIBERDADE
R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade

FILIAL RUDGE RAMOS
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos
S. Bernardo do Campo

(11) 3207-7624 - www.areae.com.br

Já imaginou aprender japonês de uma forma descomplicada e divertida?
areago
escola de japonês
R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade
(11) 3207-7624
www.areago.com.br
Você vai ler mangás, assistir animes e conversar com os amigos em japonês!

Soneca
ANIME CLUB
EXIBIÇÃO DE ANIMES O DIA INTEIRO!!
VENHA CONHECER ESTE NOVO PONTO DE ENCONTRO!
Rua da Glória, 279 - cj. 51
Metrô Liberdade - São Paulo - SP
www.sonecaanimeclub.net
Tel: (11) 3275-0780



Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya) é, por maioria de votos, o principal responsável pela maior fatia dos fãs de animê e mangá espalhados pelo país. Ainda que sua exibição date de mais de uma década (a primeira aparição aconteceu em setembro de 1994), a história de Seiya e companhia é até hoje considerada um dos maiores fenômenos da televisão brasileira.

Já nem tão "fenômeno" assim, YuYu Hakushô apareceu por aqui também na finada Rede Manchete, em meados de 1997, quando a febre de Cavaleiros já amainara consideravelmente após infinitas reprises. Essa 'esfriada' de ânimos obrigou a muitas das revistas ditas especializadas a fecharem suas portas ou se sustentarem aos trancos e barrancos, pois não mais podiam contar com sua principal fonte de informações e renda. Sendo assim, numa época em que o significado de animê e mangá só fazia sentido para uma minoria, foi justamente YuYu Hakushô que serviu de base para a educação dos fãs, subitamente tão órfãos quanto seus queridos Defensores de Atena.

Atendendo a pedidos, um especial sobre **YuYu Hakushô**, obra que marcou gerações em todo o Brasil!

Por Amaruk Seta

"Não conheci o Outro Mundo por querer!"

Eye to Eye

Capítulo Um: Quando a morte bate à porta

YuYu Hakushô foi, em vários aspectos, um animê atípico aos até então exibidos em território brasileiro.

Personagens despidos de armaduras complicadas, estrelas ou deuses protetores e sem alguma nobre missão visando o futuro da Terra. Sequer podemos dizer que há um 'herói' propriamente dito. Afinal, Yusuke Urameshi não é exatamente um pobre órfão treinado durante a infância para conquistar um duvidoso prêmio, não veste vermelho e muito menos quer salvar o mundo.

Na verdade, aos 14 anos, ele é apenas o filho de uma mãe solteira e alcoólatra, não lá muito chegado nos estudos e dono de um grande potencial para se tornar um delinqüente juvenil da pior espécie.

Além de sua 'namoradinha', Keiko Yukimura, ninguém mais parece se preocupar com o futuro do rapaz, cujo dia-a-dia é pontuado por brigas e arruaças envolvendo outros adolescentes tão ajuizados quanto ele, como seu rival e futuro aliado, Kazuma Kuwabara, por exemplo.

Por sorte (ou azar), a vida acaba dando uma guinada brusca em sua trajetória quando Yusuke se joga na frente de um carro para salvar um garotinho e acaba, fatalmente, morrendo em seu lugar.

Veja bem, o Mundo Espiritual não estava preparado para recebê-lo e definitivamente não esperava que alguém igual a ele abrisse mão da própria vida de uma forma tão... heróica quanto aquela. Nas palavras de Botan, uma guia espiritual (uma versão oriental da nossa "Morte"), Yusuke não deveria ter morrido e simplesmente não há espaço para ele em lugar nenhum. Nem no céu, nem no inferno.

► K
Yusu
e su
"nam
Keik

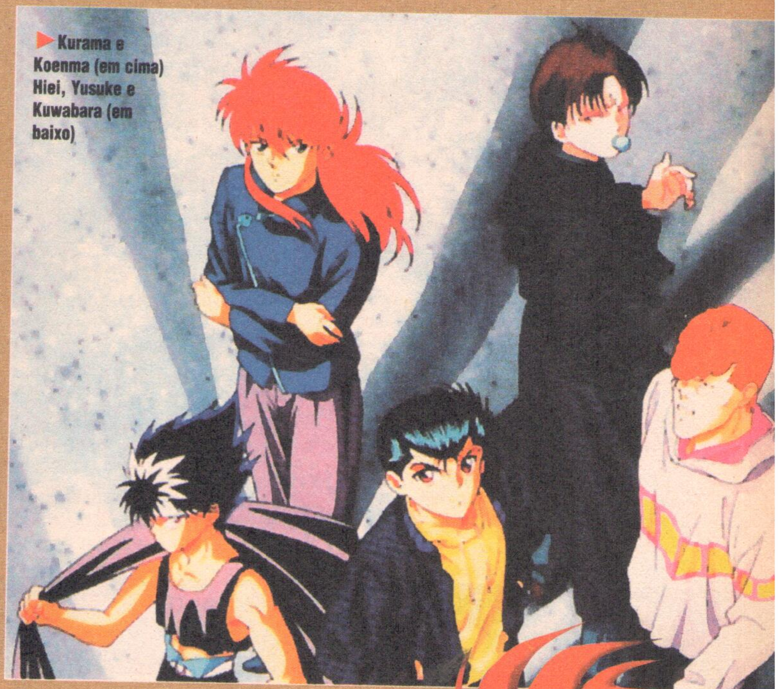
Dead or Alive

Capítulo Dois: As conseqüências das nossas escolhas

Os primeiros episódios, apesar de menos violentos que os demais (já que mostram nosso protagonista como espírito), são, sem a menor sombra de dúvida, os mais perturbadores.

Por 14 anos, Yusuke levou uma existência extremista. Nenhuma pessoa no mundo se importava se ele estivesse morto ou vivo. Ao menos, era este o pensamento que o sustentava. Mas quando a notícia de sua morte se espalha, o jovem acaba descobrindo que existem, sim, pessoas para derramarem lágrimas por ele. É comovente, para dizer o mínimo, ver sua mãe, Atsuko, bêbada e alterada, bradando em lágrimas sobre o cadáver do filho, enquanto seu espírito assiste à cena, sem poder fazer nada.

Chegamos aqui num ponto crucial da história: como a 'hora' dele ainda não havia chegado, o Mundo Espiritual lhe propõe um "teste de ressurreição", que, se concluído com sucesso, lhe dará o direito de voltar a viver. É assim que, de Koenma Daioh (filho do rei Emma, o todo poderoso 'lá de cima'), ele ganha o Ovo Dourado e um aviso: "se você falhar do ovo nascerá um monstro que irá devorá-lo". Em resumo, Yusuke tem de provar que merece ser ressuscitado. Uma série de boas ações (como ajudar Kuwabara a estudar para se dar bem na escola, por exemplo) resume os quatro primeiros episódios do animê, culminando no dramático sacrifício de Keiko, que se atirara nas chamas que consumiam a casa de Yusuke para salvar o corpo sem o qual ele não poderia ressuscitar. Temendo pela vida da garota, ele lança o ovo dourado em meio ao fogo e assim abre um caminho para que ela passe em segurança. Tamanho 'desprendimento' é a última prova que o Mundo Espiritual precisa para dar a Yusuke sua segunda chance.



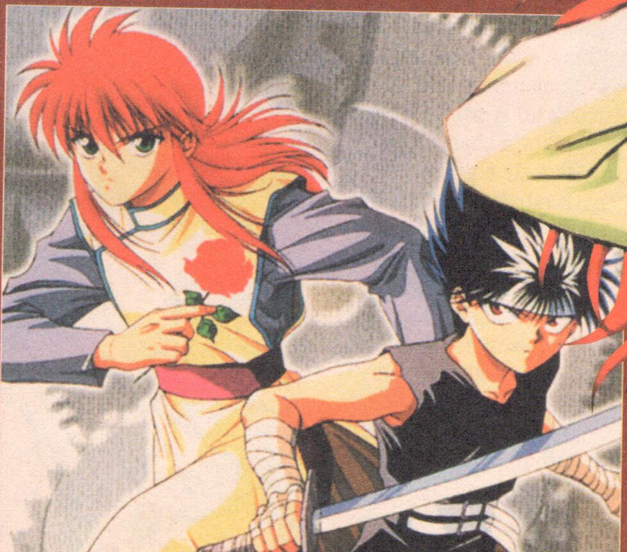
► **Kurama e Koenma (em cima) Hiei, Yusuke e Kuwabara (em baixo)**

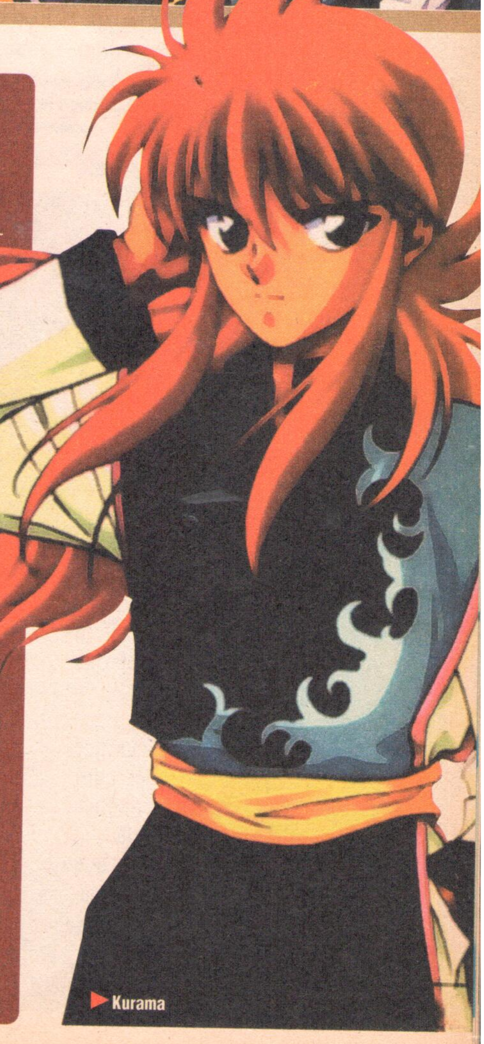
Rebirth

Capítulo Três: Além do preto e do branco

Recém-nomeado novo Detetive Espiritual, Yusuke talvez tenha até se perguntado se o fato de voltar à vida deveria ser considerado realmente uma BOA idéia, já que logo de cara ele é designado a localizar e recuperar três valiosos artefatos roubados do Reikai (vide glossário). É assim que somos apresentados aos personagens que completam o quarteto principal, juntamente de Yusuke e Kuwabara. Esses dois personagens, aliás, poderiam ser descritos como o "lado negro" do grupo, ainda que seja graças a ambos que o aspecto mais peculiar de YuYu Hakushô (se comparado aos animês até então exibidos por aqui) finalmente veio à tona: os Onis.

"Oni" é um termo japonês cuja tradução mais próxima para o português seria "demônio" — palavra que, para muitos de nós, possui uma conotação ruim ou maléfica, enquanto que, para a cultura oriental, nada mais é do que um ser ou seres dotados de poderes sobrenaturais, não necessariamente 'maus'. ➤





► **Kurama**

Dark Side Stories

Capítulo Quatro: O lendário ladrão das trevas

Kurama Youko, um notório ladrão e demônio raposa, temido e respeitado por todo Makai (vide glossário) foi fatalmente abatido por um caçador e assim obrigado a reencarnar às pressas no ainda não-nascido humano Shuichi Minamino. Com a idéia de esperar seu corpo atingir a adolescência e recuperar as forças, Kurama pretendia voltar à antiga vida de furtos tão logo fosse possível. Foi, entretanto, flagrado por Shiori Minamino, sua mãe mortal, quando esta o socorreu de uma pilha de pratos que desabou, partindo-se em mil pedaços e rendendo à mulher profundos cortes nas mãos sob o olhar aterrorizado do garoto. Tocado por seu sacrifício, Kurama foi ficando no mundo dos homens, mantendo o posto de aluno-modelo e 'queridinho da mamãe' até que, aos 15 anos, se viu diante de um novo dilema. Atingida por uma terrível e aparentemente incurável doença, Shiori ameaçava abandonar esta vida e o filho que aprendera a amá-la. Decidido a salvá-la a qualquer custo, foi que ele se uniu com dois demônios para roubar os mesmos três artefatos que Yusuke fora designado a recuperar.

O único do trio com uma razão totalmente isenta de maldade para fazer o que fez, Kurama acabou sendo recompensado quando o próprio detetive dispôs da metade de sua energia vital para o Espelho das Trevas — objeto mágico que dá a seu detentor a chance de fazer qualquer pedido, desde que abra mão de sua própria vida em troca dele. Graças ao detetive, Kurama não só pôde salvar sua mãe e continuar vivo, para receber a punição do Reikai por seu roubo, como futuramente passa a integrar a equipe de Yusuke.

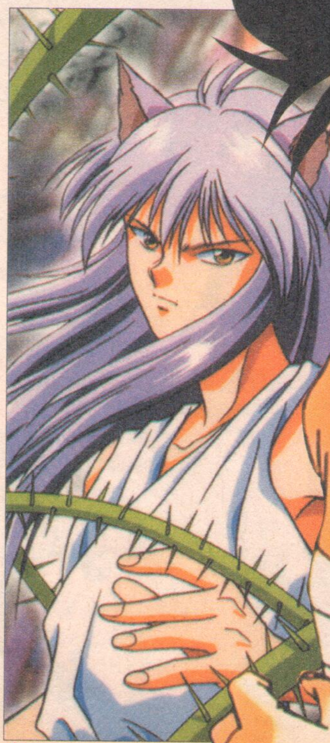
Capítulo Cinco: O demônio que nasceu do gelo

Falando de origens, Hiei poderia ser apontado como um dos personagens mais obscuros de YuYu Hakushô. Pertencente a uma raça diferente da de Kurama, ele também habitava o Makai, embora não fosse tão velho, conhecido ou mesmo temido como seu companheiro. Num país gelado e longínquo, havia uma raça de mulheres que não tinham qualquer contato com outros povos, gerando suas receptivas filhas e sucessoras sem a intervenção de um parceiro. Na ocasião do nascimento delas, cada mulher chorava uma lágrima que se transformava numa pedra preciosa.

Aconteceu que Hina, uma das mulheres da tribo, um dia derramou duas lágrimas e assim deu à luz um casal de gêmeos — uma menina e um menino. Descobriu-se, dessa forma, que ela havia mantido relações com um homem e, por conseqüência, desgraçado seu próprio clã. Enquanto a menina, que recebeu o nome de Yukina, foi acolhida pela tribo, Hina foi morta pelas próprias companheiras e seu filho, considerado maldito, jogado por uma das mulheres, chamada Rei, do alto de um penhasco. Não havia a menor chance que um bebê sobrevivesse a uma queda daquelas. Mas Hiei não só sobreviveu como foi encontrado e criado por um grupo de ladrões, transformando-se num demônio bastante forte para o seu tamanho.

Já crescido e determinado a saber mais sobre suas origens, Hiei submeteu-se a uma operação para ter implantado um terceiro olho (o chamado Jagan) na testa e assim poder encontrar o país de gelo onde nascera e matar todas aquelas mulheres. Entretanto, quando finalmente conseguiu alcançá-lo, descobriu que tinha uma irmã e que ela fugira de lá para procurá-lo. Decidido a encontrá-la, ele partiu para o mundo dos homens, onde acabou se envolvendo num roubo com mais dois ladrões.

Em posse da Espada Kouma, Hiei não tinha a intenção de fazer bem a ninguém exceto a si mesmo. Chegou, inclusive, a raptar Keiko na intenção de provocar Yusuke e transformá-la num demônio, fazendo com que um Jagan brotasse na garota. É vencido pelo detetive graças à intervenção de Kurama e, tal como ele, recebe o devido castigo por seu roubo e é, posteriormente, também integrado ao bando principal.



▶ Youko Kurama, Hiei

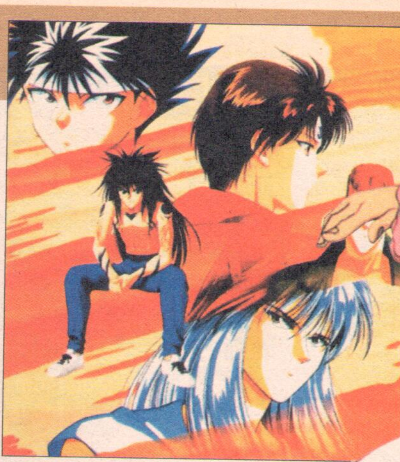
Wild Wind

Capítulo Seis: O filho do guerreiro faminto

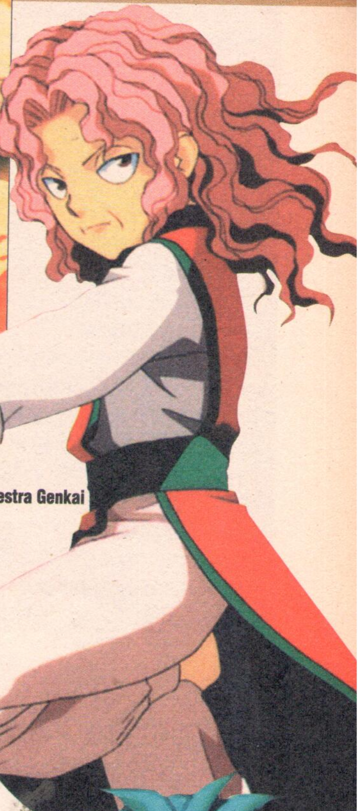
Todos, personagens e espectadores, chegam até determinado ponto da história tendo plena certeza de que apenas Kurama e Hiei possuem um passado sombrio e aterrador a esconder. De fato, com pleno conhecimento de causa, os dois são os únicos demônios declarados pertencentes ao bando dos 'mocinhos'. E eis que, durante dezenas de episódios, nós vemos Yusuke desenvolvendo seus poderes baseados apenas em sua própria energia espiritual (ki) e no árduo treinamento com a mestra Genkai, de quem ele herdou a doutrina do Rei-Kou-Hadou-Ken. Foi então uma grande surpresa, tanto para o próprio Yusuke, quanto para seus companheiros, descobrir, quase no final da série, que ele não era tão humano assim.

Há centenas de anos, quando a passagem entre o Ningenkai (vide glossário) e o Makai era praticamente livre, um demônio chegou ao nosso mundo bastante ferido e foi abordado por Kudakusushi, uma humana que, em vez de simplesmente fugir dele, acabou acolhendo-o e cuidando de seus machucados. O nome desse demônio era Raizen, que viria a se tornar um dos três Reis mais poderosos do Makai. No entanto, logo após retornar ao seu mundo, por causa de Kudakusushi, Raizen decidiu que não consumiria mais carne humana (sua principal fonte de alimento) e, pouco a pouco, foi enfraquecendo até chegar às portas da morte, quase mil anos depois. Justamente na mesma época em que Yusuke enfrentava um inimigo que queria reabrir a passagem entre os dois mundos, para punir os homens por seus atos cruéis contra todas as outras criaturas existentes.

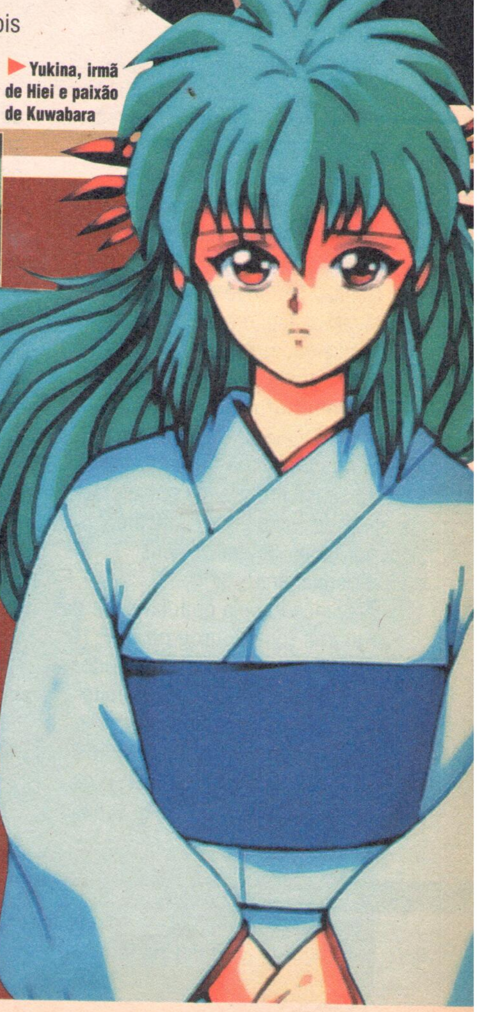
Ao alcançar o Makai para enfrentá-lo, Yusuke é tomado por uma força desconhecida, que não somente o ajuda vencer a batalha, como também modifica sua aparência, que ganha longos cabelos negros e várias manchas tribais espalhadas pelo corpo. Revoltado com a interferência em sua luta, mais tarde ele é abordado por alguns demônios e descobre que o intrometido não é ninguém menos que seu "pai" — Raizen. Aqui, uma pausa para as devidas explicações: Yusuke, embora tenha genitores humanos, possui o sangue de uma antiga raça guerreira correndo em suas veias há tempos imemoriais. Na verdade, há coisa de uns mil anos, desde quando um certo demônio cruzara a fronteira entre os dois mundos e conhecera uma certa mulher.



▶ Hiei, Koenma, Yusuke (em sua forma "demoníaca") e Youko Kurama



▶ Mestra Genkai



▶ Yukina, irmã de Hiei e paixão de Kuwabara

Capítulo Sete: O homem que luta pelo amor

Talvez seja justamente o fato de ser um completo humano no meio de três demônios que faça de Kazuma Kuwabara um personagem especial. Toda força que ele possui, afinal, é fruto de seu próprio treinamento e esforço, mesmo que ela regule num nível abaixo do de seus companheiros de batalha.

A princípio, visto somente como um mero rival de Yusuke, metido a bad boy e chegado em encrenca, logo nos primeiros episódios essa impressão perde força, pois não demora que Kuwabara se revele um rapaz dotado de grande caráter e graças a ele acabe por despertar sua energia espiritual.

Considerado por muitos o "contraponto cômico" do quarteto principal — uma vez que sempre acaba sendo jogado contra alguma parede, recebendo comentários pouco lisonjeiros da parte de Hiei ou mesmo ganhando uma surra de sua irmã mais velha, Shizuru ("Shizuka", na versão brasileira), ainda assim, ele consegue ser o responsável por vários dos pontos "altos" da série.

Perdidamente apaixonado por Yukina desde o momento em que a viu numa fita de vídeo (enviada a Yusuke pelo Mundo Espiritual), Kuwabara não se preocupou com os perigos que pudessem existir no caminho e sequer mediu esforços para salvá-la de uma perigosa gangue. Em vários momentos, aliás, quando a derrota parecia mais do que certa, foi justamente do forte sentimento que nutre por Yukina e seus amigos de onde Kuwabara tirou forças para se reerguer e lutar até alcançar a improvável vitória. ➤

Daydream Generation

Cosplayers japoneses de Kurama e Kurama Youko, respectivamente.

Capítulo Oito: O fandom e o sucesso no Brasil

Fandom é um termo usado para designar um grupo de fãs de uma determinada série, animê, mangá, livro etc. Existem fandoms de tudo que se pude imaginar: Star Wars, X-Files, Star Trek, Cavaleiros do Zodíaco, Pokémon, Harry Potter, e, claro, de YuYu Hakushô.

Na prática, o fandom não só é formado por aqueles que apreciam e discutem a série em questão, como também (e principalmente) pelos fãs que se especializam em produzir trabalhos relacionados, tal como sites, fanarts (fan + art), fanfics, fanzines e cosplays. A passagem do animê por aqui, aliás, coincidiu com o advento da internet, que pouco a pouco deixava de ser o luxo de uma minoria para se tornar um meio de comunicação de uso comum. A quantidade de material não-oficial relacionado a séries de animê já existia em abundância, mas foi graças a YuYu que esse tipo de arte começou a ser produzido (com qualidade) por fãs brasileiros.

A primeira manifestação da parte dos fãs, aliás, não nasceu na rede. Se pegarmos os eventos ocorridos no eixo Rio-São Paulo que datam dos anos entre 1997 e 2000, podemos observar a quantidade absurda (para a época) de cosplayers que escolhiam como tema de suas fantasias os personagens de YuYu. Se a memória desta repórter não está errada, uma das primeiras edições do MangáCon — tradicional evento organizado pela ABRADEMI (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações) em São Paulo, no final dos anos 90, reuniu mais de seis cosplayers diferentes do personagem Kurama, fora aqueles que decidiram incorporar Yusuke, Hiei, Kuwabara, Botan, Shizuru, Sensui, Keiko, Hinagueshi (personagem do primeiro e único filme da série), entre outros, somando quase 30% dos cosplays presentes no evento. Uma média curiosa se comparada aos dias atuais, onde as grandes convenções passaram a ser palcos que primam pela diversificação dos personagens e (conseqüentemente) das séries apresentadas.

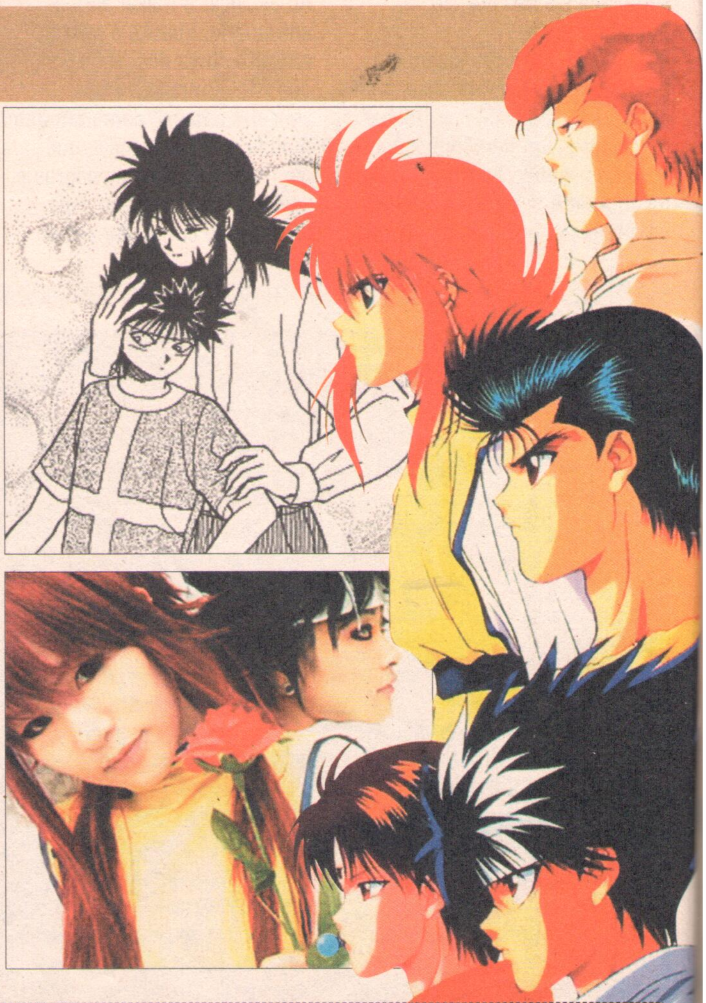
Capítulo Nove: Yaoi, fanfic, Kurama e seu 'caso' com Hiei

Derivada da expressão "yamanashi, ochi-nashi, imi-nashi", a palavra Yaoi poderia ser livremente traduzida como 'sem clímax, sem sentido' e é também o nome dado a animês, mangás, games e demais segmentos que tratem de relacionamentos amorosos entre homens ou que possuam algum teor homossexual masculino.

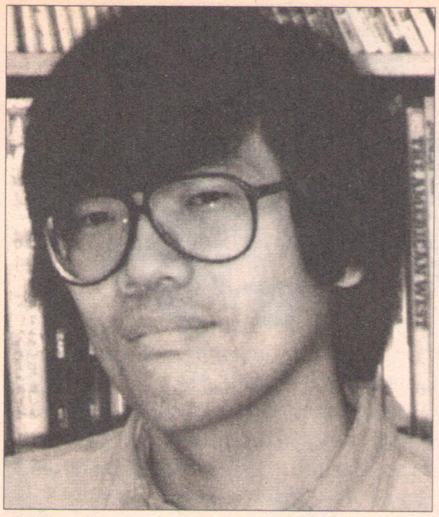
Gênero lucrativo e auto-sustentável no Japão e no mundo há vários anos, apoiado nos alicerces de um enorme e fiel fandom (formado em sua maioria por mulheres), o termo "yaoi" ganhou forma e destaque aqui no Brasil em grande parte graças a YuYu Hakushô. Ou melhor, por culpa de um de seus personagens.

Alavancado pela popularidade de Kurama (que figurou no TOP 10 dos personagens mais queridos do Japão até 2002 — um feito incrível se levarmos em consideração que o animê deixou de ser exibido por lá em 1995), os fãs brasileiros num curto espaço tempo já tinham produzido uma quantidade exorbitante de material relacionado ao personagem, sobretudo no molde de "fanfics" (abreviação do termo do inglês fanfiction — ficção, contos escritos pelo fã usando os personagens originais da série). Explorando sob diversos enfoques um suposto relacionamento amoroso entre ele e Hiei, alguns fãs chegaram às vias de escrever verdadeiras sagas com centenas de páginas, que remontam à história dos personagens desde sua origem no Makai até o final da série no animê.

Nas palavras do autor, Yoshihiro Togashi, Kurama e Hiei são, de fato, apenas amigos. Entretanto, nem mesmo ele se queixa da polêmica em torno do dito "casal" e garante que até acha interessante o trabalho feito pelos fãs, pois, afinal, são eles que continuam a sustentar essa série, mesmo dez anos após seu fim definitivo.



Nota-de-rodapé-só-um-pouco-importante: Os subtítulos desta matéria foram baseados em nomes de músicas que compõem parte da soundtrack original de YuYu Hakushô. Pela ordem: Eye To Eye ("Olho por olho"), Dead Or Alive ("Morto ou vivo"), Rebirth ("Renascimento"), Dark Side Stories ("Histórias do Lado Negro"), Wild Wind ("Vento Selvagem") e Daydream Generation ("Geração Sonhadora").



O Autor...

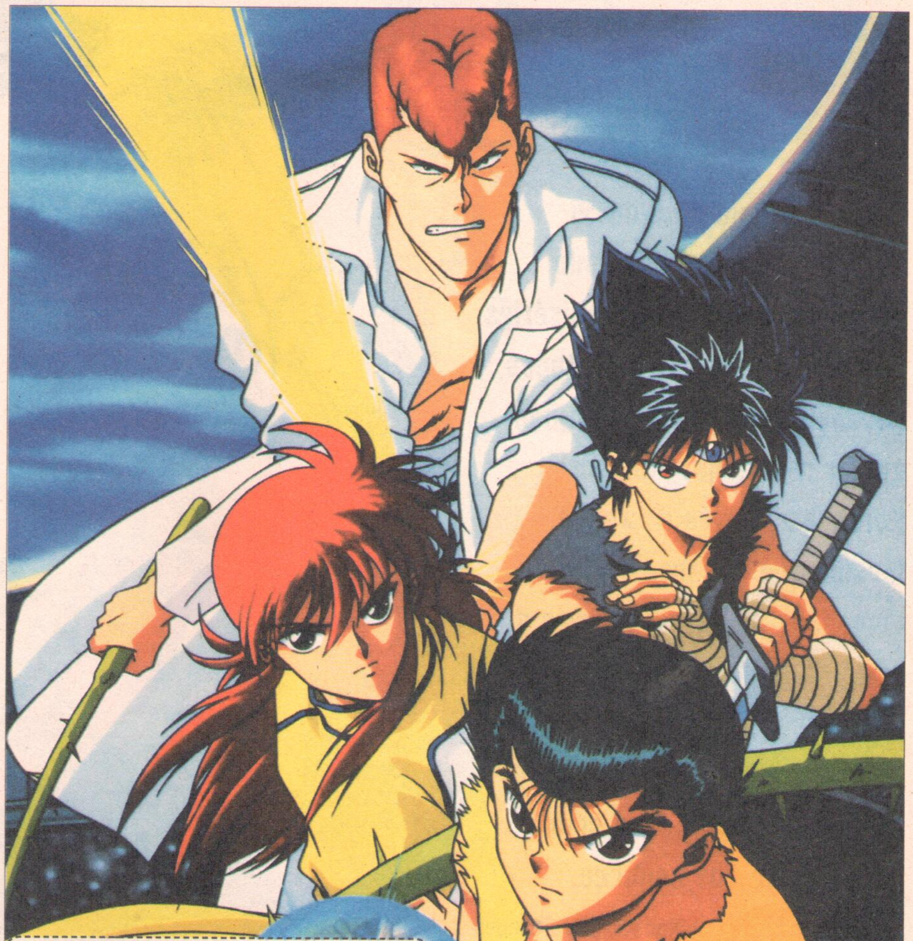
Raio X : Yoshihiro Togashi

Data de Nascimento: 26 de abril de 1966, em Yamagata, Japão
Signo: Touro
Tipo Sangüíneo: A
Comida Favorita: Arroz e curry
Hobbies: Boliche, videogames e filmes de terror
Estado Civil: Casado

Yoshihiro Togashi passou a ser conhecido no meio "mangático" japonês ao ganhar o prêmio Osamu Tezuka, da Editora Shueisha, pela história "Buttobi Straigh", em 1985. Somente um ano depois, porém, é que ele publicaria seu mangá de estréia, "Tonda Birthday Present", na revista Shonen Jump. O primeiro sopro morno de sucesso veio em 1989 com a série "Tende Showaru Cupid", mas a consagração total veio apenas nos anos seguintes, quando YuYu Hakushô foi lançado e ganhou o Japão e o mundo. Fonte de felicidade e dor de cabeça para seu criador, que pressionado tanto por sua editora quanto pela Toei (responsável pela produção animada), YuYu Hakushô (o mangá) acabou sendo encerrado em 1994, com história e traço concluídos às pressas para a tristeza dos fãs. Dois anos depois, Togashi voltava à ativa com a série "Level E", mas ele só viria a sentir outra vez o gosto do sucesso no ano de 1998, com o "Hunter x Hunter", que inclusive ganhou uma versão animada. Togashi também figurou nas manchetes do meio em 1999, quando desposou a consagrada autora da série Sailor Moon, Naoko Takeuchi, no dia em 6 de janeiro daquele ano.

As Sagas...

Episódios 01 a 25: "Joshoo ~ Reikai Tantei Hen" (Detetive do Mundo Espiritual)
Episódios 26 a 66: "Ankoku Bujutsukai Hen" (O Torneio das Trevas de Artes Marciais)
Episódios 67 a 94: "Makai no Tobira Hen — Territory" (O Portão para o Mundo Demoníaco)
Episódios 95 a 112: "Makai Hen" (O Mundo Demoníaco)



GLOSSÁRIO:

Os Mundos!

Ningenkai é o mundo dos homens. O nosso mundo; **Reikai** é o Mundo dos Espíritos. O nosso 'céu'; **Makai** é o Mundo dos Demônios (ou das Trevas), o tal 'inferno' e, por fim, o **Meikai**, o chamado 'mundo inferior', uma espécie de céu para o **Makai**. Esse mundo aparece somente no longa-metragem para o cinema (vide Neo Tokyo nº01).

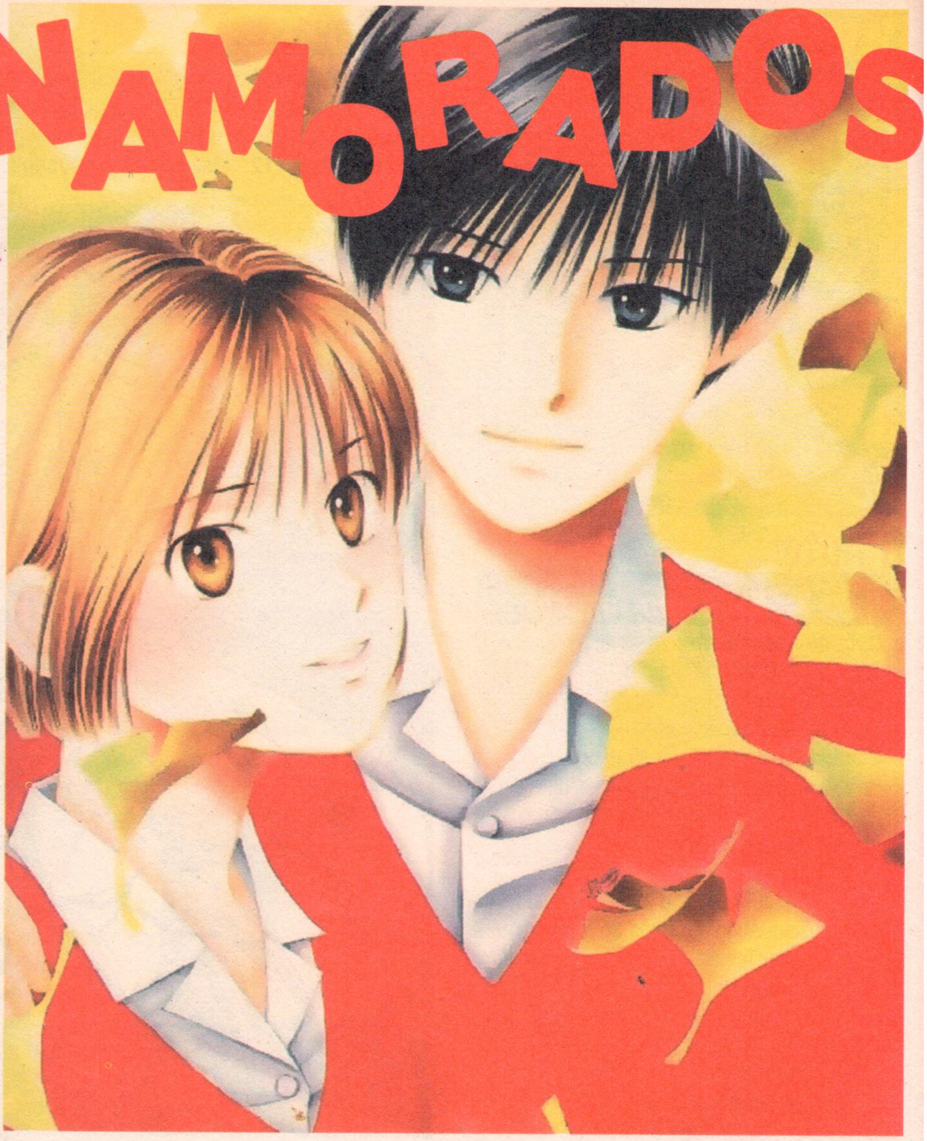
GHOST FILES
YU YU HAKUSHO
DETETIVE DO MUNDO ESPIRITUAL
DVD VIDEO
PlayArte

Em DVD

A PlayArte (a mesma que lançou Cavaleiros do Zodíaco) já está lançando a série de Yusuke e sua turma em DVD. O lançamento esta disponível tanto em discos individuais como em caixas especiais com alguns brindes. Vale a pena conferir.

Coisas de NAMORADOS

O animê, o mangá e o sucesso!



Kareshi Kanojo no Jijou ou Karekano, como é chamado pelos fãs, é uma daquelas séries que conseguem cativar a todos, mesmo aqueles que dizem não gostar de shoujo. Conheci Karekano através do animê. Mesmo que o mangá tenha começado antes, foi através da série da Gainax que boa parte das pessoas acabou tendo contato com a história. Pelo menos, foi isso que aconteceu com muita gente que conheço.

Por Valéria Fernandes

Em 2000, quando encomendei minhas fitas em um fansuber, por sugestão de um amigo, não poderia imaginar o quanto a história de Miyazawa e Arima poderia ser apaixonante e o quanto a série marcaria a minha visão a respeito dos shoujo animês. Até então, eu havia assistido a séries de garotas mágicas (mahou shoujo), como Sailor Moon; alguns clássicos dos anos 70, como a Rosa de Versalhes e Candy Candy; ou séries fantásticas, do tipo de Fushigi Yuugi. Já Karekano, uma história de namorados, mas não somente isso, explorava ao máximo as questões cotidianas e a humanidade de personagens que poderíamos encontrar sem grandes problemas andando por aí, nas ruas. Do animê passei para o mangá e acabei gostando ainda mais da série.

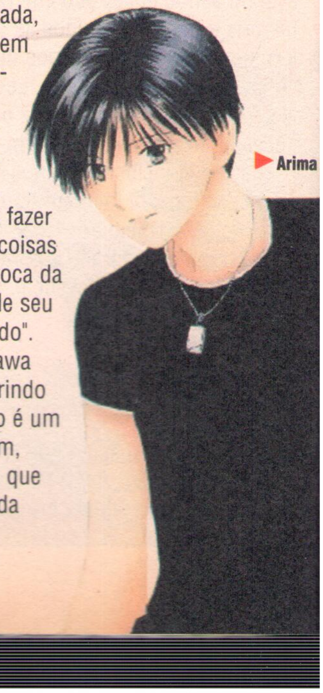
O básico da história

Como já dei a dica, a história é centrada em dois adolescentes, Miyazawa Yukino e Arima Soijiro. Ambos têm quinze anos e, no começo da história, acabaram de entrar no colegial. Em comum também têm o fato de serem alunos brilhantes, mas as semelhanças entre os dois parecem ficar por aqui.

Miyazawa, a "Rainha da Vaidade", é uma menina de uma família de classe média baixa e busca a perfeição em cada ato desde sua infância mais remota. Para ela, não basta ser inteligente para ser bem-sucedida na vida. Yukino não deseja ser vista como uma nerd, ela quer ser bela, popular, ser admirada e idolatrada por todos, mesmo que não tenha um único amigo sequer. Na escola, ela está sempre representando, usando uma máscara de boa aluna e colega prestativa.

Já Arima é um menino rico - seu pai é diretor de um grande hospital - que optou por freqüentar uma escola pública se submetendo a uma dificílima prova de admissão. O rapaz parece não se preocupar com aparências, sendo sempre gentil e atencioso com todos sem esperar nada em troca. É como se fosse o oposto da dissimulada Miyazawa que da admiração inicial passa ao desprezo. E, pior que tudo para a garota, Arima termina por superá-la nas notas e ser escolhido como representante dos calouros!

Miyazawa não suporta a situação. Mas como vencer alguém que parece ser tão amável e perfeito? Só que, um belo dia, Arima acaba descobrindo a "verdadeira" face da moça. Explico: em casa, Miyazawa é completamente desleixada, e não lembra em nada a elegância que exibe no colégio. O rapaz passa a chantageá-la, obrigando-a a fazer uma série de coisas para ele em troca da manutenção de seu "terrível segredo". Assim, Miyazawa acaba descobrindo que Arima não é um anjo e, também, com o tempo, que está apaixonada por ele.

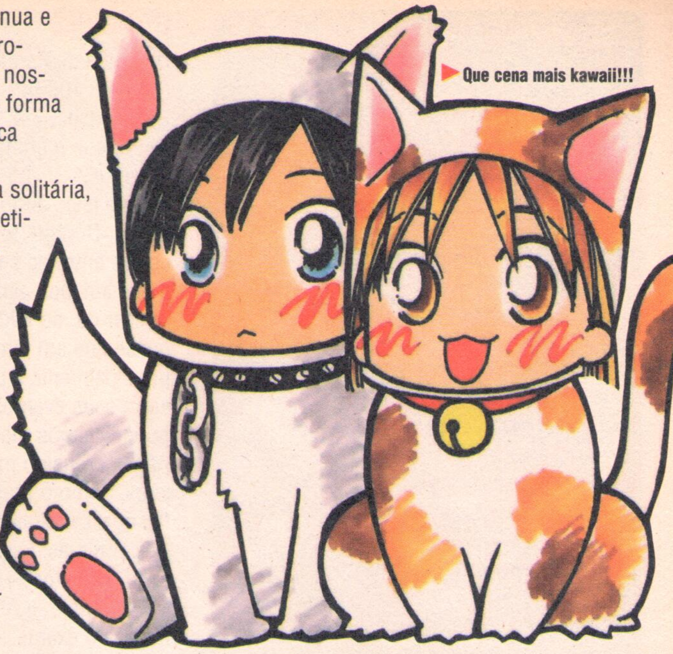


▶ Arima

Muito romance, mas não somente isso Romance japonês em alguns casos parece demorar séculos para engrenar. Quem não conhece uma série onde o beijo só rola depois de um monte de lengalengas ou mesmo no último capítulo? YuYu Hakushô, InuYasha, Love Hina, só para citar séries que saíram por aqui, fazem bem essa linha. Alguém pode dizer que isso é problema de shounen mangá, mas eu tenho como citar quadrinhos para garotas nos quais isso também acontece, como Hana Yori Dango (*que deve virar matéria no futuro*) ou mesmo HanaKimi (*ver a Neo Tokyo nº1*). O problema é que eles não foram lançados aqui e talvez você que esteja lendo a matéria não tenha como comparar. Enfim, o que quero dizer é que em Karekano, pelo menos no início da série, não se perde tempo. Dois volumes de mangá, quatro episódios de animê, e o caso está resolvido. Se a série terminasse ali, não ficaria uma ponta solta sequer. No entanto, a história continua e novas personagens são introduzidas. Assim, o foco das nossas atenções se desloca de forma que o romance central nunca parece se desgastar.

Miyazawa, que sempre fora solitária, por ser falsa e muito competitiva, acaba fazendo amigos pela primeira vez na vida. Tanto a moça quanto Arima têm que aprender a dividir o tempo entre namoro e estudos.

Juntos, enfrentam dramas muito típicos dos japoneses, mas, também, muito próximos da realidade de quase todos os adolescentes do mundo. Fica fácil entender o sucesso da série.



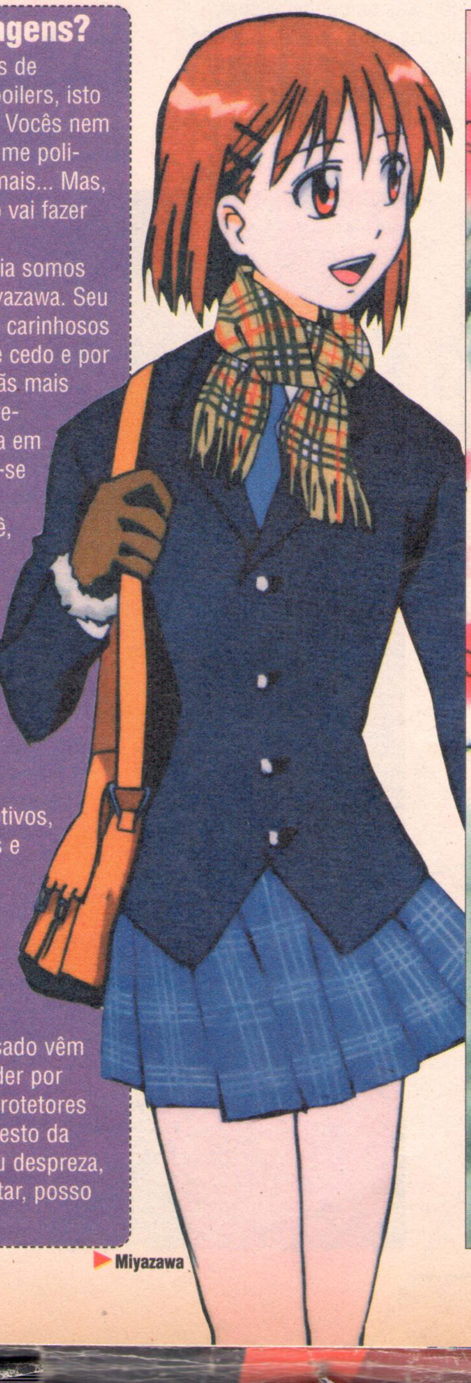
Que cena mais kawaii!!!

E as outras personagens?

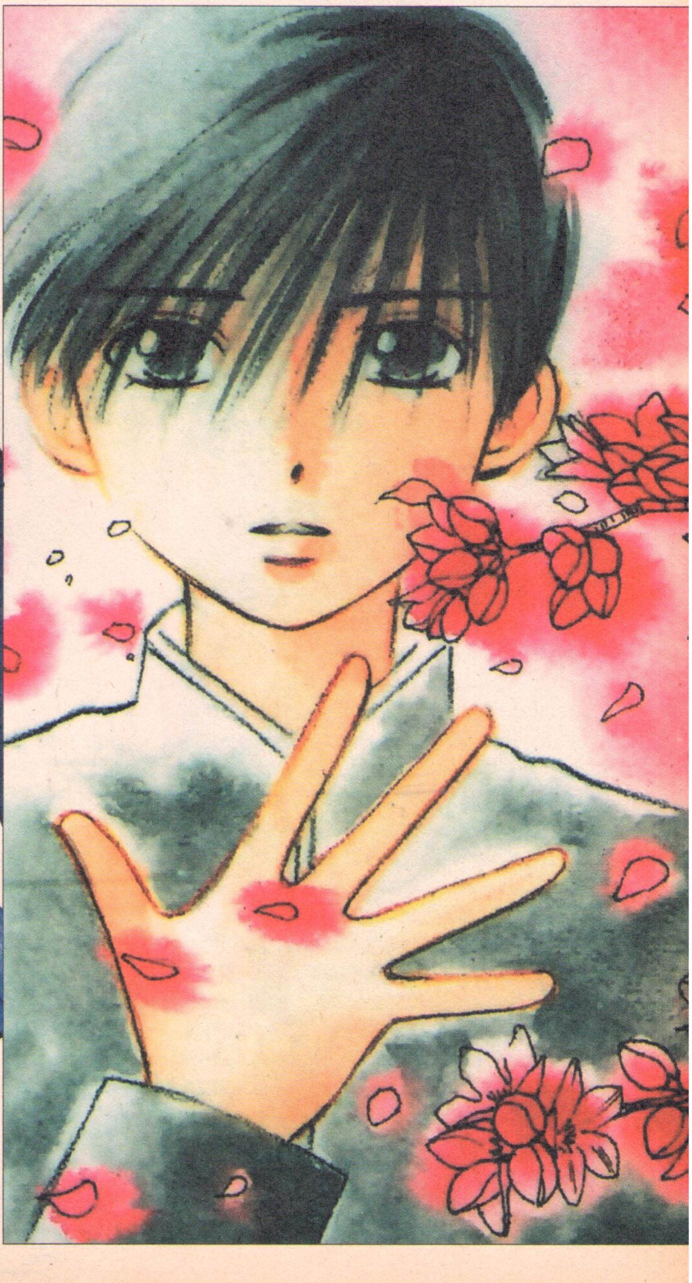
É difícil falar das personagens de Karekano, sem dar muitos spoilers, isto é, dicas dos acontecimentos. Vocês nem imaginam o quanto eu estou me policiando para não escrever demais... Mas, vamos lá... uma palhinha não vai fazer mal a ninguém.

Logo no comecinho da história somos apresentados à família de Miyazawa. Seu pai e sua mãe, que são muito carinhosos e compreensivos, casaram-se cedo e por amor. Têm três filhas. As irmãs mais novas de Miyazawa – que parecem mais sensatas do que ela em alguns momentos – chamam-se Kano e Tsukino. As meninas aparecem bem mais no animê, ou no começo do mangá, como queiram. Miyazawa também tem um avô, pai de sua mãe, e que era contra o casamento. O velho sempre que pode alfineta o pai de Miyazawa. Temos ainda Pero-Pero, o cachorro estranho da família.

Arima mora com os pais adotivos, que na verdade são seus tios e já estão na meia idade. Eles também se mostram muito amorosos e, por saberem como foram os primeiros anos de Arima, entendem bem as angústias do rapaz. Quando os segredos do passado vêm à tona, é possível compreender por que eles parecem tão superprotetores em alguns momentos. Já o resto da família do rapaz o detesta, ou despreza, mas se eu parar para comentar, posso dar dicas demais! ➤



Miyazawa



Arima tinha amigos antes de conhecer Miyazawa e todos eles acabam, mais cedo, ou mais tarde, se aproximando da garota. Não pensem, entretanto, que isso se dá por pressão de Arima. O primeiro que aparece é Asaba Hideaki, o amigo grude do rapaz. São dele as melhores piadas. E, no início, ele está seriamente comprometido em acabar com o namoro dos dois por ciúmes. Afinal, ele usa Arima para atrair as garotas e uma namorada fixa só iria atrapalhar seus planos. Asaba é, sem dúvida, uma das melhores personagens da série. Parece bobão e interesseiro no comecinho da história, mas depois se mostra maduro o suficiente para apoiar os amigos nos momentos difíceis. A autora guardou uma surpresa em relação a Asaba para o último capítulo do mangá.

Outra que sente ciúme de Miyazawa é Tsubasa Shibahime, garota muito bonita e mimada por todos, a começar pelo pai que a criou sozinho. Ela conhece Arima desde a infância e é apaixonada por ele. Como sofreu um acidente e demorou a iniciar o ano letivo, Shibahime não pôde atrapalhar o início do romance, mas vai se empenhar muito para tentar queimar o filme de Miyazawa com Arima. Shibahime e Arima têm mais três amigas que continuaram estudando com eles no colegial. Tsubaki Sakura, que é atleta e adora ficar perto de garotinhas bonitas, é muito ligada a Shibahime. Como tem bom senso e conhece Shibahime desde o jardim de infância, a moça acaba tomando partido de Miyazawa. Aya Sawada, jovem escritora, e a doce Rika Sena fecham o trio. Elas também se aproximam de Miyazawa, apesar dos ciúmes de Shibahime.

De estranha ao grupo, temos Maho, uma menina rica, extremamente madura e inteligente. Como Miyazawa é melhor do que ela nos estudos, Maho tem inveja da protagonista e tenta jogar as meninas da classe contra ela. Maho como adversária é ótima; como amiga, melhor ainda. Talvez seja a minha personagem favorita, mais até que a própria Miyazawa.

Para fechar o grupo, surge outro antigo colega de colégio de Arima e das meninas, Takefumi Tonami. Ele quase não aparece no animê, mas se junta à turma de amigos no mangá. Se eu falar do seu passado, acho que estrago algumas surpresas.

Só digo que ele é perseverante e, quando aparece, planeja uma grande vingança.

Ele surge nos últimos capítulos do animê.

O mangá

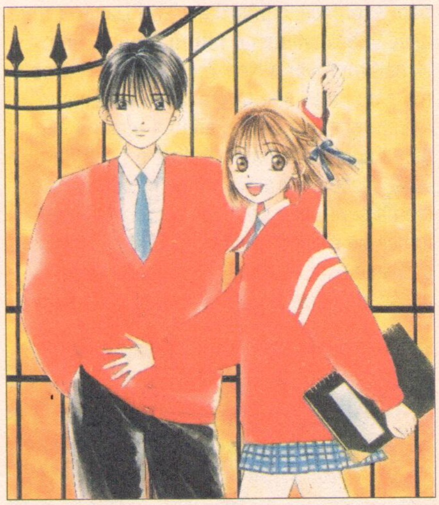
O mangá de Karekano começou a ser publicado em 1995 na revista Lala, da Editora Hakusensha. Seu final foi no ano de 2005, sendo que o último capítulo foi publicado em abril.

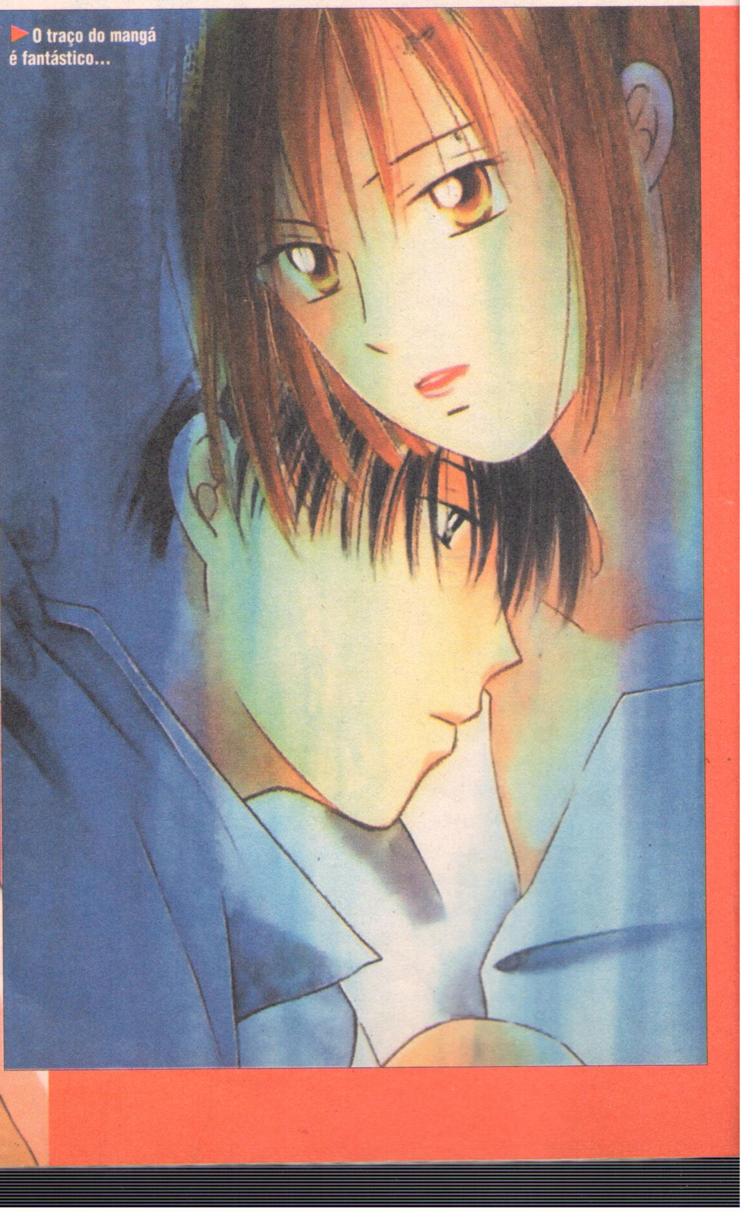
A série teve, ao todo, 21 volumes encadernados. Durante todo o período de publicação esteve entre os shoujo mangás mais vendidos e amados pelas japonesas.

Apesar de, no início, o mangá, caminhar quase que em tempo real, a coisa muda principalmente a partir do volume 13, pois entre seus eventos e o final se passam pouquíssimos meses.

Afinal, o ensino médio japonês tem três anos, como o brasileiro, e os capítulos de flashbacks somam, se muito, uns dois ou três volumes. Esses capítulos anteriores à linha da história renderam bons momentos. Por exemplo, o Ato 0, no décimo volume, mostra o exame de admissão das personagens, antes que elas se conhecessem. Há também capítulos enfocando o passado dos pais de Miyazawa e Arima. E, antes que eu me esqueça, o último capítulo se passa no futuro, cerca de quinze anos depois da formatura.

Legítimo shoujo, a história vai fundo nos sentimentos e vivências das personagens, transformando o dia-a-dia e seus eventos, aparentemente banais, em um atrativo para os leitores e leitoras. Fora isso, as personagens são absolutamente humanas e críveis, ou seja, você poderia esbarrar com elas na vida real, muito mais facilmente até do que nas de Peach Girl.

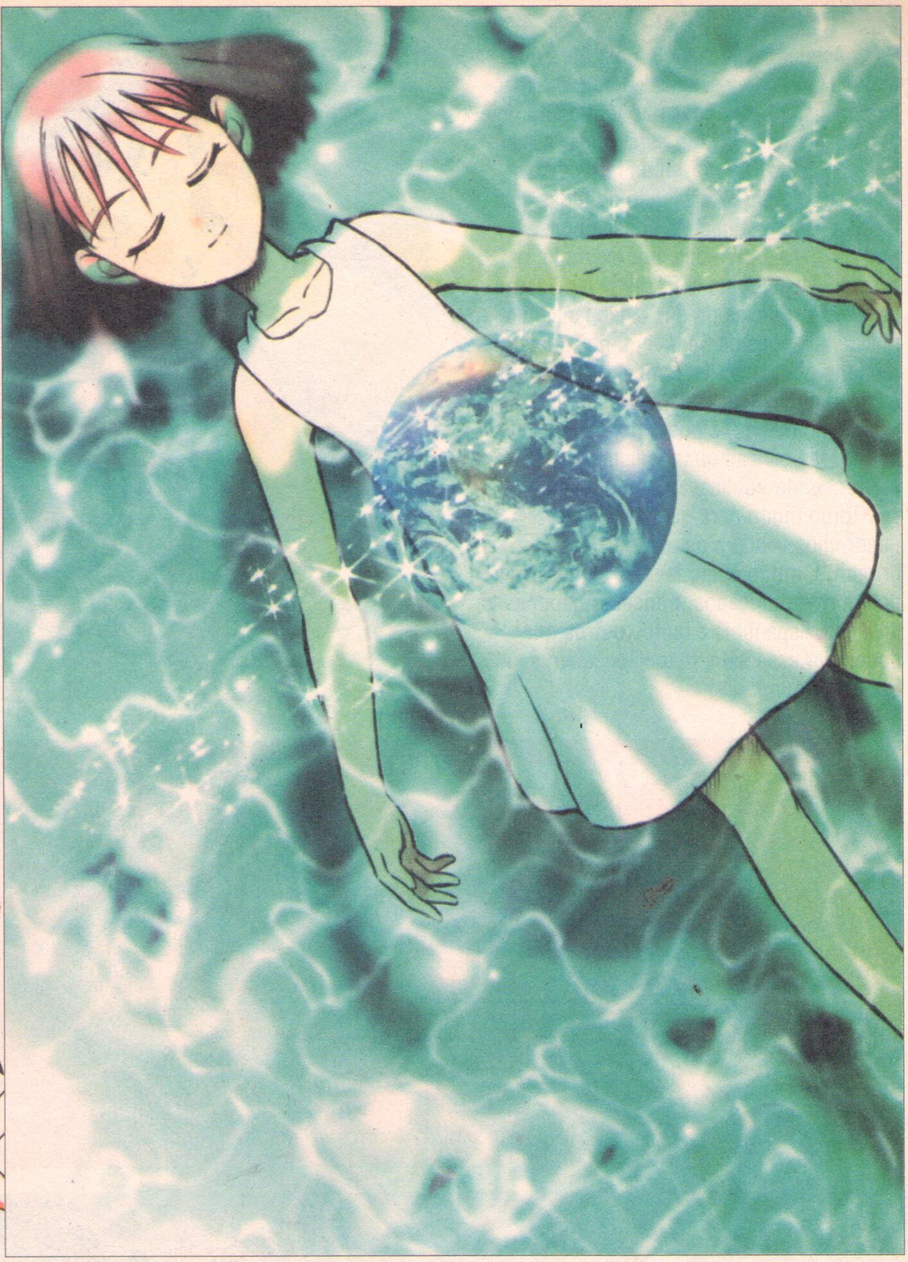




O traço do mangá é fantástico...

A autora

A autora, Masami Tsuda, que, durante muito tempo, devido a informações confusas, pensei que fosse homem, era uma novata quando começou a fazer Karekano. Sua experiência anterior resumia-se a alguns poucos mangás curtos. Foi Karekano que mostrou ao mundo o seu talento. Depois de encerrar a série, ela fez alguns oneshots talvez para descansar um pouco dos dez anos de serialização de Karekano. No decorrer da série, é possível observar o amadurecimento do seu traço e como vai ganhando segurança como artista. As mudanças não são radicais, mas são visíveis ao se comparar o primeiro e o último volume da série.



O animê

O animê, de 1996, foi feito pelo conceituado estúdio Gainax, e teve direção de Hideaki Ano, o mesmo que ganhou fama de gênio ao criar Evangelion. Eu, que não sou fã de EVA, coloquei esta frase somente para provocar, já que, por conta da adoração por Evangelion, somado ao desconhecimento e ao preconceito contra o shoujo mangá, era comum creditarem a Hideaki Ano todas as boas qualidades de Karekano. Teve gente que disse inclusive que Ano teria brigado com a autora para poder transformar a estrutura lenta do mangá – coisa de shoujo, vocês sabem – ao seu estilo dinâmico de fazer animê. Pura invenção!

Basta abrir o mangá de Karekano e ver que está tudo lá, com o mesmo humor, a mesma profundidade e a mesma rapidez. As elucubrações e fantasias de Miyazawa, o drama psicológico de Arima, nada são criação do animê da Gainax. É exatamente por captar o clima do mangá com fidelidade que o animê é brilhante. Em especial os quinze primeiros capítulos. Depois disso, mesmo que a história continue valendo a pena, a falta de planejamento de gastos da Gainax faz com que se repitam os flashbacks, episódios com imagens paradas e palitinhos, além de ter sido criado um episódio com tons lésbicos centrado nas irmãs de Miyazawa que nada tinha a ver com o espírito do animê nem com o mangá original. Enfim, não fosse a força dos episódios do início ao meio, Karekano poderia ter perdido o brilho.

A série de TV contou somente com vinte e seis episódios exibidos no Japão entre 1998 e 1999. Um dos trunfos do animê, além do character design, do uso criativo de fotomontagem e da direção que manteve a dinâmica do mangá, foi a trilha sonora. Desde as músicas incidentais, até a abertura e o encerramento, tudo foi escolhido com muito bom gosto. Tanto a abertura "Tenshi no Yubiki", cantado por Fukuda Mai, quanto o encerramento "Yume no Naka E", cantada por Enomoto Atsuko and Suzuki Chihiro, então entre as favoritas de muitos fãs de animê. Detalhe interessante é que "Yume no Naka E" é um remake de um clássico do pop japonês dos anos 70.

Mas 26 episódios foram muito pouco para o que o mangá merecia. Por isso, sempre fico torcendo para que uma nova animação seja anunciada e momentos muito bons do mangá possam ser animados. Como a esperança é a última que morre...

Outra possibilidade é a moda de transformar mangás em novelas – os chamados doramas – é que alguém tenha a idéia de transformar Karekano em uma série com gente de carne e osso. Se forem bons atores e atrizes, nada contra. Afinal, muitos live actions são excelentes, vide o caso de Sailor Moon. ➤

Terminando...

Só concluindo: Karekano é uma obra que merece ser lida e assistida. O animê é magnífico e as críticas feitas não têm como objetivo desmerecê-lo. Bom seria poder assisti-lo nas nossas TVs no fim da tarde e colecionar o mangá, desfrutando de todas as facetas das personagens criadas por Masami Tsuda. Na Itália, por exemplo, o animê foi exibido na MTV. Seria legal também ouvir notícias de que estão lançando mais animações de Karekano, pois a história renderia ótimos OVAs, com certeza. Enfim, se tiverem chance, assistam à série! Quanto ao mangá, é possível que já esteja em nossas bancas quando esta matéria estiver sendo publicada. Eu realmente não sei. Torço muito para que a série em quadrinhos venha e os boatos se confirmem. É muito chato ter que sentir inveja dos norte-americanos, franceses, japoneses, italianos, espanhóis e tantos outros que podem ler essa série maravilhosa em sua própria língua.

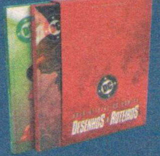
Quem é o protagonista?

Durante muito tempo, quando meu contato com Karekano animê era maior do que com o mangá, imaginei que a protagonista da série fosse Miyazawa, afinal, parece que vemos os acontecimentos e as outras personagens através dos seus olhos. Só que quando comecei a acompanhar regularmente o mangá, passei a ver que Arima é que era o principal protagonista, ou pelo menos são seus traumas e dramas familiares que concentram boa parte da ação que vai do volume 13 até o volume final, o 21. O animê, por exemplo, mal chega ao volume 8 da série em quadrinhos. Assim, mesmo que Miyazawa esteja envolvida, isso se dá por ser a namorada de Arima, pois é ele o rapaz que deve acertar contas com os fantasmas do passado. Em alguns sites da internet, como o italiano Shoujo Manga Outline, o mangá é dividido em três arcos: o primeiro com recorte cômico e muito bem explorado pelo animê, trataria de Miyazawa; o segundo, com enfoque intimista, teria Arima como centro; já o terceiro, em tons mais adultos e até sombrios em alguns momentos, na situação dos dois. Bem, eu discordo. Acho que a terceira parte é muito mais Arima até do que a segunda que se preocupa em contar a história de outras personagens como Chibahime e Maho. Enfim, quando vocês puderem ler o mangá de Karekano – o que eu espero que ocorra logo – poderão concordar ou discordar do que estou dizendo.

Qual o melhor título?

Kareshi Kanojo no Jijou teve seu título traduzido pelo mundo afora quase sempre como "A situação dele e dela", ou sempre algo muito próximo disso. Kareshi pode significar ele, mas, o que tem mais a ver com o título, amado ou namorado. Kanojo pode ser ela ou, também, amada ou namorada. Explicado isso, considero as traduções do título, que têm sido correntes na Itália, Estados Unidos, Espanha e outros países, bem menos imaginativa do que a que foi usada no Brasil pelo fansuber que primeiro lançou a série fora do Japão: "Coisa de Namorados". Bem mais legal, vocês não acham? Pois, afinal, é disso mesmo que Karekano, pelo menos a série de TV, trata. Eu gostaria muito que o mangá aqui no Brasil tivesse um subtítulo mais parecido com o dos fansubers e não o que tem sido usado em outros países.

NÃO FIQUE DE BRAÇOS CRUZADOS!



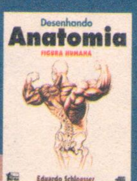
Guia Oficial DC Comics
Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros
R$ 139,00

Colonnese
A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
R$ 16,90

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 1
R$ 16,90

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 2
R$ 16,90

O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla
R$ 16,90



Desenhando Anatomia
por Eduardo Schloesser
R$ 16,90

Com os livros de pintura e desenho da Comix Book Shop você não tem mais motivos para deixar de mostrar todo o seu talento.

Comix
BOOK SHOP

COMIX BOOK SHOP
Al. Jaú, 1998 - São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br

Tem início a luta no INFERNO!

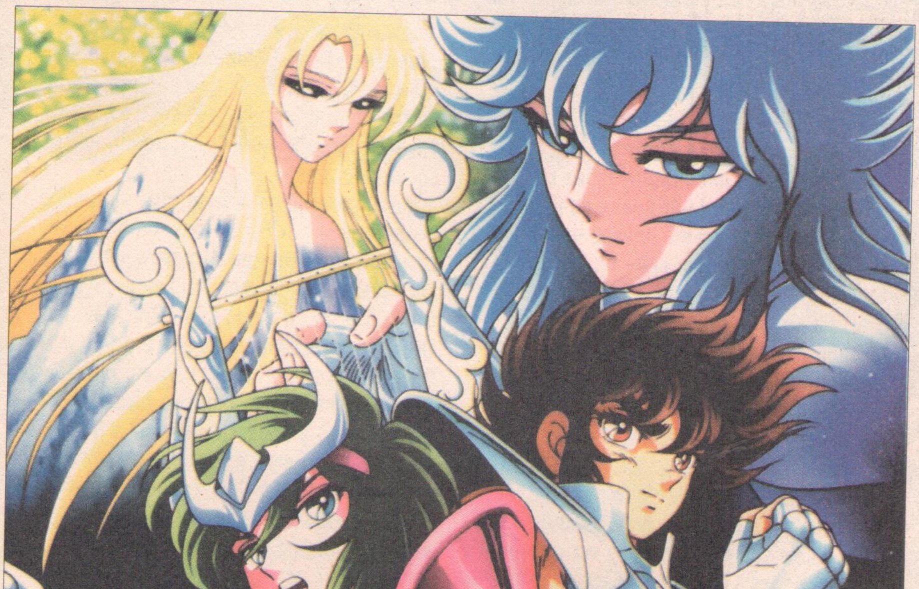
Uma abordagem completa sobre a Fase Inferno da **Saga de Hades**. Por Eduardo Vilarinho

Introdução

A produção da Fase Inferno da Saga de Hades foi uma verdadeira "novela" para os fãs. Quando a Saga de Hades começou a ser produzida, em animê, no ano de 2002, todos os fãs imaginavam que a Toei Animation faria todas as fases (Santuário, Inferno e Elísios) de uma só vez, mas não foi bem isso que aconteceu. Apenas 13 episódios foram lançados em 2002 e 2003, sendo todos eles referentes à Fase Santuário, terminando no momento que Seiya cai no buraco em direção ao Inferno.

Os fãs mais pessimistas achavam que a Toei Animation nunca mais iria continuar a série, mas, obviamente, a continuação era apenas uma questão de tempo. Em 2004, ao invés de lançar a continuação de Hades, a Toei Animation e Masami Kurumada (criador dos Cavaleiros do Zodíaco) resolveram lançar um novo filme, chamado Prólogo do Céu (Saint Seiya Tenkai-hen: Josô – Overture). O lançamento do filme confundiu ainda mais a cabeça dos fãs, pois agora a Saga de Hades continuava incompleta e uma nova saga, a Saga do Céu, foi iniciada, trazendo novas dúvidas e deixando lacunas ainda maiores na série, além de ser apenas uma introdução (a continuação é muito aguardada pelos fãs também).

Apenas em 2005, na metade do ano, Toei Animation e Masami Kurumada anunciaram a produção da Fase Inferno de Hades. A fase acabou dividida em duas partes: a primeira, que termina no meio da luta do Ikki de Fênix contra o juiz Aiacos de Garuda, contém 6 episódios e foram exibidos, no Japão, de dezembro de 2005 até fevereiro de 2006. A segunda parte continua sem previsão de lançamento e ninguém sabe a quantidade de episódios que terá. Ainda é dúvida, também, até que parte da história será contada e se a Fase Elíseos se juntará com o final da Fase Inferno, fato este que aumentaria a quantidade de episódios, além de facilitar a produção do animê, lançando com muito mais rapidez o restante da saga.



Nova Música de Abertura e Encerramento

Como não podia faltar, a Fase Inferno da Saga de Hades ganhou uma nova música de abertura e encerramento. O nome da música de abertura é Pegasus Forever e foi interpretada pela banda japonesa Marinal del Ray (a mesma que cantou a música de abertura da série Ring Ni Kakero, do Kurumada também) e o nome da música de encerramento é My Dear, interpretada pela cantora Yumi Matsuzawa (velha conhecida dos fãs de CDZ. Foi ela quem cantou Chikyuugi e Kimi to Onaji Aozora – temas de abertura e encerramento da fase Santuário de Hades).

Problemas envolvendo a produção do animê

Logo de início, a Fase Inferno da Saga de Hades enfrentou alguns problemas durante a sua produção. Masami Kurumada resolveu alterar os dubladores dos personagens principais da série, ou seja, dos cinco cavaleiros de bronze e da Deusa Atena. O fato irritou muito os fãs que estavam acostumados com Toru Furuya (Seiya) e companhia, fazendo com que a qualidade da Fase Inferno ficasse em "cheque" logo no início. Alguns fãs japoneses e franceses chegaram a fechar seus sites pessoais e blogs referentes aos Cavaleiros do Zodíaco, alegando que Kurumada estava destruindo a sua própria obra. Fãs do mundo inteiro começaram a mandar mensagens para a Toei Animation e Kurumada. Tal fato fez com que o criador dos CDZ justificasse a troca dos dubladores em uma nota oficial em seu site. Confira alguns trechos desta nota:

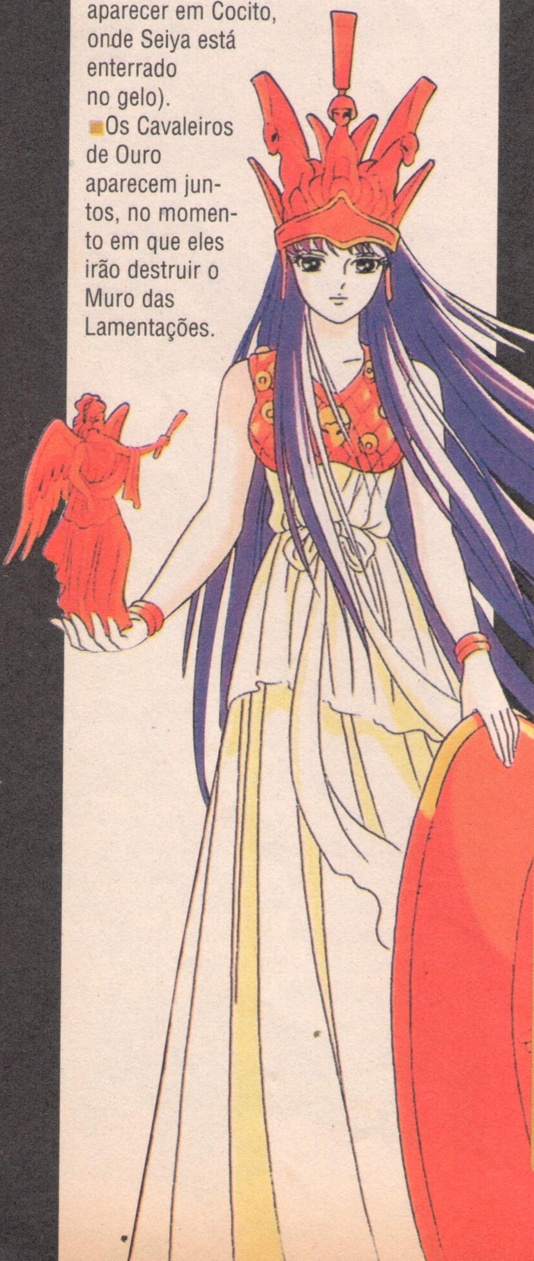
- Não estava mais sendo possível associar as vozes dos antigos dubladores à personagens jovens (garotos de 13, 14 e 15 anos, como são os personagens principais da série).
- A idéia da mudança de elenco já havia surgido no começo da Fase Santuário de Hades, porém Kurumada aceitou um pedido de Toru Furuya (dublador original do Seiya), mantendo todos os dubladores. Furuya prometeu dar bons resultados!
- A "gota d'água" foi o filme Prólogo do Céu, que, segundo Kurumada, os próprios fãs reclamaram muito. Kurumada pediu para Furuya escolher pessoalmente os novos dubladores, porém Furuya se recusou a participar se não fosse com o elenco principal.
- Agora, um dos detalhes mais importantes para os fãs da série: Masami Kurumada teve que tomar uma atitude rápida, pois ele queria (ou quer) continuar o filme Prólogo do Céu (provavelmente com uma série de TV normal, com episódios) e a Saga de Cronos (será que teremos o Episódio G animado?).

No final da nota, ainda havia um pedido para os fãs terem paciência e apoiarem a série neste momento. Tanto a nota, quanto o pedido, acalmou um pouco os fãs. Na foto, estão presentes Hiroaki Miura (Hyoga de Cisne), Masakazu Morita (Seiya de Pégaso) e Yûta Kasuya (Shun de Andrômeda).

Curiosidades na abertura da Fase Inferno de Hades

A abertura traz alguns detalhes curiosos e muito importantes. Confira:

- As asas da armadura de Pégaso surgem em um determinado momento, em referência à transição da Fase Inferno para a Fase Elíseos, onde ele atravessará o Muro das Lamentações até Elíseos.
- Os deuses Hypnos e Thanatos aparecem.
- Saori aparece vestindo a Armadura de Atena (apenas um pedaço dela aparece) e vemos que ela não é dourada, assim como as Armaduras Divinas dos Cavaleiros de Bronze.
- O espectro Valentine de Harpia não aparece junto aos outros espectros. Fato curioso, já que Valentine deveria ter aparecido na Fase Santuário no momento em que Seiya cai no buraco que leva até o Inferno. A dúvida é: será que não vão utilizar esse personagem na Fase Inferno de Hades? (ele deverá aparecer em Cocito, onde Seiya está enterrado no gelo).
- Os Cavaleiros de Ouro aparecem juntos, no momento em que eles irão destruir o Muro das Lamentações.



Reclamação dos Fãs com relação à qualidade do traço e das animações

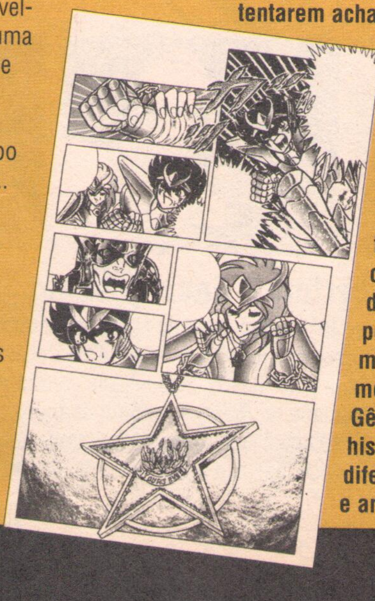
Após o lançamento dos primeiros episódios da Fase Inferno de Hades, muitos fãs começaram a reclamar da qualidade gráfica dessa fase, alegando que o traço e as animações estão muito inferiores à Fase Santuário de Hades. Realmente, se analisarmos com calma, veremos que não existem muitas cenas de CG (Computação Gráfica) e o estilo do desenho está mais parecido com a série clássica (Asgard e Poseidon principalmente). Não existe uma explicação oficial para o fato, mas muitos alegam que faltou verba na produção desses episódios; outros alegam que o tempo foi muito curto, portanto acabou perdendo qualidade. A explicação mais aceitável é que a Toei Animation contratou muitos desenhistas e animadores "free-lancers", e a equipe principal não teve muito tempo para conferir e acertar pequenos detalhes e erros que vieram a acontecer.

Fidelidade ao mangá e Cena Polêmica

Os episódios da Fase Inferno de Hades são muito mais fiéis ao mangá, ou seja, não tivemos muitas modificações na história (para não falar quase nenhuma). A única coisa diferente nesses episódios foi a inclusão de uma cena no terceiro episódio, onde Orfeu de Lira toca sua música para os Cavaleiros de Ouro no Santuário. A cena provocou muita discussão na internet, pois, cronologicamente, ela apresenta algumas falhas. Confira:

PROBLEMA 1: Idade do Orfeu: A idade oficial do Orfeu de Lira é de 19 anos. O fato de ele ser lendário pode ser referente ao seu poder e não a sua idade. Com isso, é possível concluir que na cena ele tinha 19 anos e, quando foi para o Inferno, acabou não envelhecendo mais. Essa é uma teoria interessante e que tem fundamentos.

PROBLEMA 2: O tempo em que a cena passou... Concluindo que Orfeu tinha 19 anos na cena, seria impossível a cena ter acontecido antes de Saga de Gêmeos matar Shion (ou Ares e depois Shion, caso siga a história do animê), pois, nesse caso, Aiolia não seria adulto e sim uma criança. Além disso, o Cavaleiro de Gêmeos estava desaparecido do Santuário e não poderia estar lá. A única teoria que poderia validar a cena seria o fato de Saga de Gêmeos já ter matado Shion (ou Ares). Sendo assim, seria ele o mestre ali na cena, e a armadura de Gêmeos mostrada seria uma ilusão criada por Saga (mas entra no pequeno problema do desaparecimento do Cavaleiro de Gêmeos, novamente. Então, ele não poderia criar uma ilusão). Outra coisa estranha na cena é o fato de Shura estar com o rosto coberto e utilizando um capacete fechado (igual da série antiga) e não a "tiara" igual a do mangá. A pergunta é: por que a Toei mudou isso? Foi falha? Esqueceu que na Fase Santuário de Hades ela adotou o padrão do mangá para as armaduras?



Seria esse o objetivo da Toei? Criar uma cena confusa para os fãs discutirem e tentarem achar uma resposta que nunca existirá? Tudo indica que isso tenha sido uma grande falha da Toei Animation mesmo e passou despercebida pelo Masami Kurumada. De qualquer forma, a cena é polêmica e entra para a lista dos assuntos mais polêmicos da série, ainda mais porque envolve o mestre e o cavaleiro de Gêmeos (que já tem uma história polêmica devido às diferenças entre mangá e animê).

DVDs e CD musical

Ao todo, foram lançados três DVDs da Fase Inferno de Hades (com dois episódios cada). A grande diferença dessa vez é que eles foram produzidos pela empresa Avex Mode e não mais pela Bandai Visual, que produziu os DVDs da Fase Santuário de Hades. O visual das caixas ficou muito mais bonito e o conteúdo extra está muito melhor, comparando com os DVDs da Fase Santuário. Podemos destacar: entrevista da Yumi Matsuzawa com os produtores, entrevista com os produtores dos DVDs, entrevista com os produtores dos bonecos da Bandai, abertura e encerramento sem créditos e trailers do animê Ring Ni Kakero (do Masami Kurumada).

Um CD musical também foi lançado pela Columbia Pictures e contém as músicas Pegasus Forever e My Dear em versões full (completas) e em karaokê.

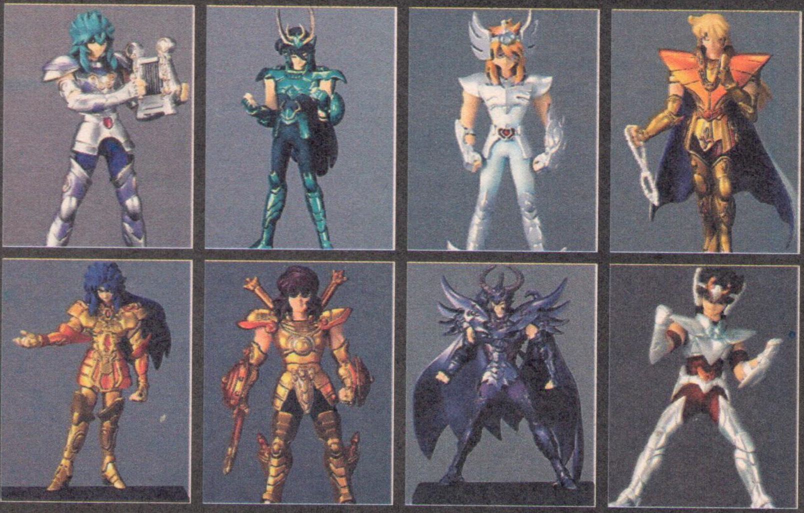
Brinquedos relacionados à Fase Inferno de Hades

A Bandai começou a lançar vários brinquedos relacionados à Fase Inferno de Hades, principalmente na linha de bonecos. Destaques para:

■Cloth Myth: boneco do Aiacos de Garuda, Minos de Griffon e Orfeu de Lira já estão em produção e serão lançados neste ano, no Japão.

■Nova linha de Gashapons, com todos os personagens da Fase Inferno (incluindo os Cavaleiros de Bronze, Ouro e os Espectros), com armaduras desmontáveis.

■Linha Soul of Chozokei: nova linha de bonecos da Bandai, muito parecida com os antigos gashapons, já que não tem armaduras desmontáveis. Vários kits serão lançados no Japão, contendo todos os personagens da Fase Inferno.



Guia dos Episódios

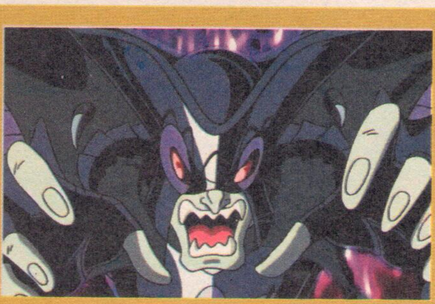
ATRAVESSEM O RIO AQUERONTE!
(WATARE! ACHERON NO KAWA)

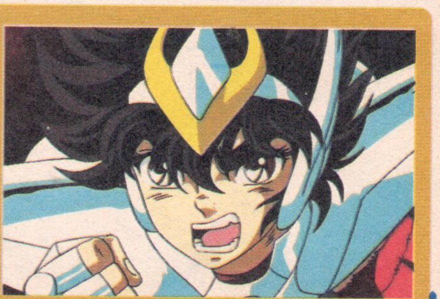
Episódio 01

(ou 128, somando a série clássica e a Fase Santuário de Hades)

Seiya acorda no Inferno e estranha que está sozinho (lembrando que ele caiu no buraco no Castelo de Hades junto com o espectro Radamanthys de Wyvern e não com o Valentine de Harpia, como no mangá). Logo, ele encontra Shun desacordado ao seu lado, mas o Cavaleiro de Andrômeda acorda rapidamente. Shun pergunta para Seiya se ele despertou o Oitavo Sentido (Arayashiki). Seiya estranha a pergunta e questiona o significado do Oitavo Sentido, que Shun explica logo em seguida. Andrômeda comenta, também, que Shiryu e Hyoga devem estar no Inferno.

Os dois cavaleiros de bronze seguem em frente e encontram a Porta do Inferno (ou Portal do Inferno, onde está escrito: "Aquele que aqui entrar perde toda a esperança!"). Os dois selam um pacto, de seguir em frente e nunca perder a esperança. Atravessando a porta, eles avistam um imenso e longo rio, onde inúmeros mortos choram e gritam de tristeza. O primeiro espectro surge: Caronte de Aqueronte, o barqueiro do Inferno. O barqueiro percebe que os dois estão vivos e reconhece os dois cavaleiros de bronze como Cavaleiros de Atena (havia um alerta no Inferno de que os Cavaleiros de Atena estavam presentes no local).



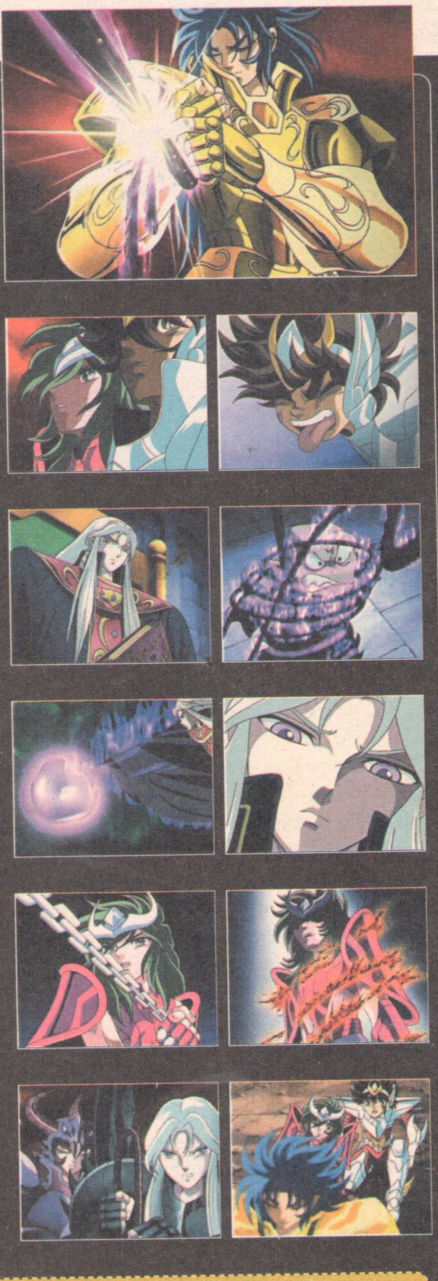


Seiya, como de costume, não tem muita paciência e parte para a briga. Caronte se defende com o seu Remo Giratório. Shun salva Seiya graças a sua Corrente de Andrômeda. Seiya ataca novamente, mas tem seus meteoros repelidos. Caronte simplesmente desiste de lutar e pergunta para os dois se eles têm dinheiro, pois se eles pagarem, ele aceita levá-los para o outro lado do rio. Seiya perde a paciência com o espectro, mas Shun impede, dizendo que não é preciso lutar, pois ele tem a solução. Shun oferece o pentagrama (o famoso medalhão) como forma de pagamento. O espectro aceita de imediato.

Começa a travessia do rio. Caronte está cantando uma música muito irritante, o que cansa Seiya. De repente, o espectro ataca Seiya, jogando-o para fora do barco. O cavaleiro de Pégaso começa a se afogar porque mortos ficam segurando-o e puxando-o para o fundo do rio. Shun salva Seiya, novamente, com sua corrente, mas o espectro ataca covardemente o Shun. Seiya, à distância, dispara seus Meteoros de Pégaso, que, dessa vez, atingem em cheio o espectro, que é jogado para fora do barco. Agora apenas Seiya e Shun estão no barco!!! Caronte começa a se afogar, mas consegue convencer Shun de que se ele morrer, os dois ficarão navegando eternamente no rio. Shun, com sua tradicional bondade, salva o espectro com sua corrente. Mas, novamente, o espectro trai os dois cavaleiros e dispara seu golpe Redemoinho Esmagador. Seiya voa longe mais uma vez. ➤

Caronte parte para cima do Shun, mas o Cavaleiro de Bronze consegue se defender. Os dois se encaram e Caronte desiste de novo da luta. Ele diz que nunca encontrou alguém com um olhar sem qualquer maldade. Algum tempo depois, Seiya acorda no barco e Shun explica que o Caronte resolveu levá-los para o outro lado do rio novamente. Seiya não acredita muito, mas aceita! Logo que avistam terra, Caronte explica que eles estão chegando à primeira prisão. O espectro explica que o mundo das trevas é composto de oito prisões, três vales, dez fossos e quatro campos (ou esferas). Finalmente, os três chegam ao outro lado do rio. Seiya resolve partir rapidamente, mas é impedido pelo espectro que resolve lutar novamente. Seiya pede para Shun não se intrometer. A luta começa, mas termina rapidamente, pois Seiya mata o espectro disparando poderosos Meteoros de Pégaso. O barqueiro cai no barco, junto com várias moedas, que segue sem rumo de volta para o Rio. Seiya e Shun seguem para a primeira prisão!

O TRIBUNAL SILENCIOSO
(SHIZUKA-NARU HÔTEI)



Episódio 02

(ou 129, somando a série clássica e a Fase Santuário de Hades)

Seiya e Shun começam a subir uma imensa ladeira. No topo, eles encontram a Morada do Juízo, onde os mortos são julgados. Um novo espectro aparece: Markino, um soldado do Inferno. Markino explica que, naquele local, não é permitido qualquer tipo de barulho e todos devem ficar quietos. Seiya começa a provocar o espectro, falando alto e espirrando escandalosamente. Logo em seguida, Markino leva os dois cavaleiros de bronze para dentro da morada, onde eles encontram o espectro Lune de Balron, que está substituindo o juiz Minos de Griffon. Lune começa a reclamar com Markino, alegando que ele também estava fazendo muito barulho.

Começa o julgamento de Seiya e Shun. Lune pergunta o nome dos Cavaleiros, mas não encontra no grande livro. O espectro pergunta novamente. Seiya, para provocar de novo, grita muito alto o seu nome. Markino dá um berro para avisar Lune de que aqueles dois são Cavaleiros de Atena que atravessaram o Rio Aqueronte. Lune se zanga novamente com Markino e prende o soldado com seu chicote, que, com um movimento, acaba cortando em pedaços o espectro. Lune parte para cima de Seiya e dispara o golpe Reencarnação, que mostra para o Seiya alguns "pecados" que ele cometeu no passado (como matar insetos, peixes etc). Com isso, o espectro envia Seiya para a sexta prisão, o Poço de Sangue, mas Seiya é salvo pela Corrente de Andrômeda do Shun.

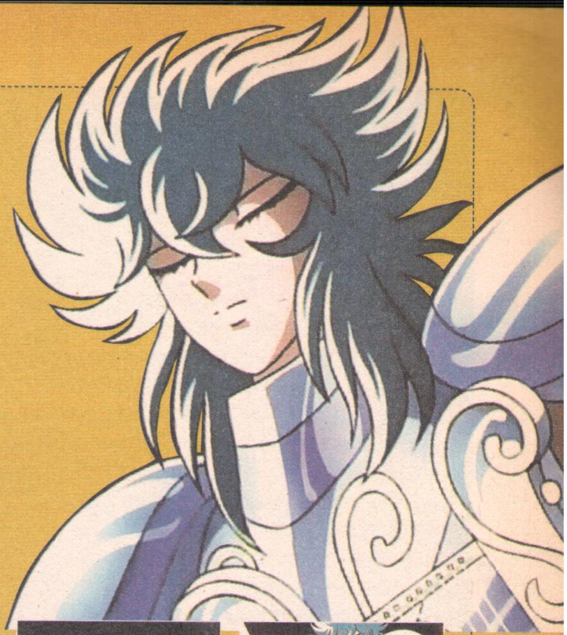
Lune encara Shun e leva um susto. O espectro começa a dizer: "Não acredito! Você é ele!!!", mas Shun não entende nada. O espectro diz para si mesmo que não é possível e ataca Andrômeda com seu chicote. Shun se defende novamente com sua corrente! O espectro dispara o seu Chicote de Fogo e Shun tenta se defender com a Defesa Circular. A defesa acaba sendo inútil e Lune corta o corpo de Shun em pedaços, restando a cabeça intacta. Lune pega a cabeça do Shun, dizendo que vai enterrá-la, mas, de repente, Shun grita o nome de Lune. O espectro leva mais um susto e começa a pedir desculpas, correndo para fora da morada (essa cena é hilária). Radamanthys chega e pergunta o que está acontecendo!

Ainda na morada, Shun, que está inteiro, acorda Seiya. Os dois se levantam e saem da Morada do Juízo por outra porta.

Do lado de fora, Lune conversa com Radamanthys e diz que foi iludido, pois, ao invés da cabeça, ele estava segurando o próprio capacete da sua sapuris. A pessoa que causou toda essa confusão na cabeça de Lune aparece: Kanon de Gêmeos! O Cavaleiro de Ouro mata Lune em segundos, destruindo seu chicote e logo depois o corpo inteiro do espectro, tocando-o apenas com um dedo (Kanon demonstra um poder incrível). Logo em seguida, ele pergunta para Radamanthys se ele quer ser o próximo a enfrentá-lo ou se ele quer levá-lo para ver Hades pessoalmente. O espectro fica perplexo com tanta arrogância e tenta atacar Kanon. O Cavaleiro de Ouro esquiva-se facilmente e diz ao espectro que ele só venceu três cavaleiros de ouro no castelo de Hades porque, naquele território, os cavaleiros de ouro só possuíam um décimo do poder devido ao poder de Hades.

Seiya e Shun chegam ao local, onde Kanon avisa que eles terão que mudar de atitude, caso queiram se manter vivos no Inferno. Kanon ensina que eles não podem se entregar, só porque feriram muitos inimigos no passado. Radamanthys é totalmente ignorado nesse momento! Seiya e Shun partem, já que eles têm a missão de entregar a armadura de Atena para Saori.

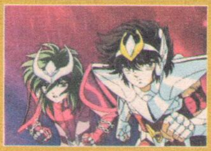
CENA EXTRA DO DVD (esta foi a única cena que entrou como extra no DVD, já que a cena do Orfeu entrou embutida no episódio):
Radamanthys ataca Kanon com sua Máxima Precaução, mas o Cavaleiro de Ouro revida com o Satã Imperial. O golpe parece não surtir muitos efeitos em Radamanthys. Logo surgem mais espectros e Radamanthys avisa que eles morrerão caso tentem enfrentar Kanon. O espectro ainda avisa que nem que eles fossem centenas estariam à altura de enfrentar Kanon. O aviso não fez os espectros mudarem de idéia e, mesmo antes de se apresentarem, Kanon dispara uma Explosão Galáctica e mata todos eles de uma vez só!

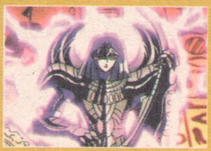


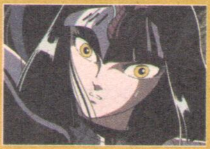
O LENDÁRIO CAVALEIRO ORFEU (DENSETSU NO SAINT ORPHÉE)

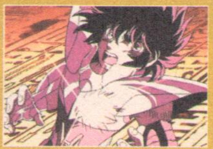
Episódio 03

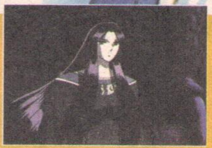
(ou 130, somando a série clássica e a Fase Santuário de Hades)
Começa a chover no Inferno. Seiya e Shun partem para a segunda prisão e logo encontram um templo egípcio. Shun reclama do cheiro horrível que aquele lugar tem e, de repente, aparece um monstro de três cabeças (o Cérbero), que está devorando os mortos. Shun diz para eles saírem do local sem fazer barulho, para que o monstro não os veja. De repente, o monstro ataca Seiya e o engole, porém, logo depois cospe o Pégaso para longe. Nesse momento, aparece mais um espectro: Faraó de Esfinge. Faraó é o guardião da segunda prisão e explica que, aqueles que pecaram por ambição, são enviados para a segunda prisão onde o Cérbero os devora. O monstro resolve atacar Shun dessa vez, mas ele se defende com suas correntes. Seiya, que foi atacado novamente, consegue contra-atacar e derruba uma das cabeças do Cérbero. Shun utiliza a Grande Captura de Andrômeda e derruba as outras duas cabeças. Faraó fica espantado e resolve atacar com sua harpa, mas é interrompido por um outro cavaleiro: é Orfeu de Lira, lendário Cavaleiro de Prata cuja força supera a dos Cavaleiros de Ouro.

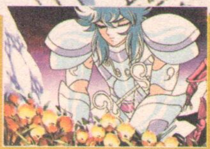












Cena extra embutida no episódio: conforme já citamos na matéria, Orfeu aparece tocando sua Lira para os Cavaleiros de Ouro que estão no Santuário, numa espécie de memória contada pelo Shun. Seiya e Shun ficam assustados e Faraó explica que Orfeu não havia morrido como todos pensavam e foi até o Inferno por vontade própria, resolvendo servir a Hades. Os Cavaleiros de Bronze resolvem questionar Orfeu, mas Faraó não perde tempo e ataca com a sua Balança da Maldição. O som que é emitido da harpa funciona como uma maldição e Shun rapidamente monta a Nebulosa de Andrômeda na tentativa de defesa. Seiya contra-ataca com o Meteoro de Pégaso, mas não tem efeito algum em Faraó.

De repente, como numa maldição, o coração de Seiya começa a sair do seu corpo. O espectro diz que o coração dele será colocado na Balança Sagrada, para saber se ele é um ser maligno.

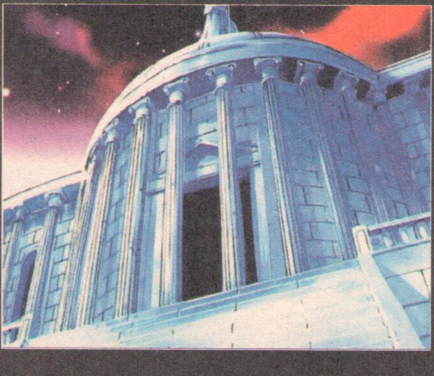
Caso seja, o corpo e a alma do Seiya serão destruídos imediatamente. Orfeu, que até agora estava parado, começa a tocar sua lira. A música de Orfeu quebra a maldição do Faraó e o coração do Seiya volta ao seu corpo. O Cavaleiro de Prata dispara o seu Acorde Noturno, diretamente em cima de Seiya e Shun, derrubando os dois. Orfeu diz para Faraó que ele mesmo irá matar os cavaleiros de bronze, enganando o espectro.

Orfeu sai da segunda prisão carregando Seiya e Shun nas costas. Logo, eles chegam onde está Eurídice, a sua amada que ficou petrificada.

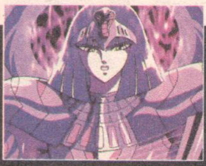
ORFEU, O TRISTE RÉQUIEM (ORPHÉE KANASHIKI REQUIEM)

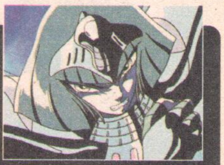
Episódio 04

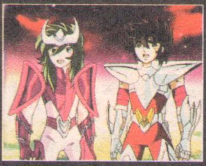
(ou 131, somando a série clássica e a Fase Santuário de Hades)
Seiya e Shun acordam novamente e se deparam com Eurídice petrificada. A amada de Orfeu não reconhece Shun e Seiya e pergunta quem são eles. Shun responde, dizendo que eles são Cavaleiros de Atena. Eurídice fica feliz e diz que há muito tempo esperava por eles. Ela começa a contar por que ficou petrificada: na Terra, Eurídice e Orfeu se amavam muito, porém, um destino trágico separou o casal, quando Eurídice morreu ao ser picada por uma serpente. Orfeu foi pessoalmente ao Inferno, pedir a vida de Eurídice de volta para Hades. Comovido com o som da Lira de Orfeu, Hades concedeu o direito de Eurídice retornar à Terra. Pandora, que estava presente no local também, pediu para o espectro Faraó

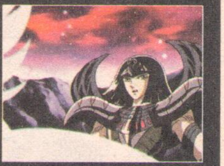


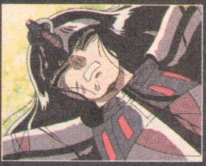
de Esfinge para que ele impedisse que Eurídice e Orfeu voltassem. Quando Orfeu e Eurídice estavam perto da saída, Orfeu viu uma luz, parecida com a luz do Sol e, nesse exato momento, Eurídice foi petrificada. Para não abandonar o seu amor, Orfeu resolveu ficar no Inferno. ➤

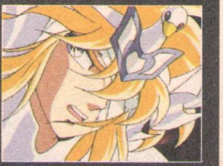


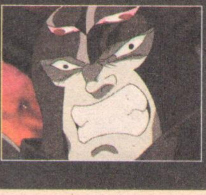


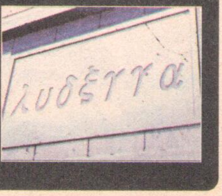






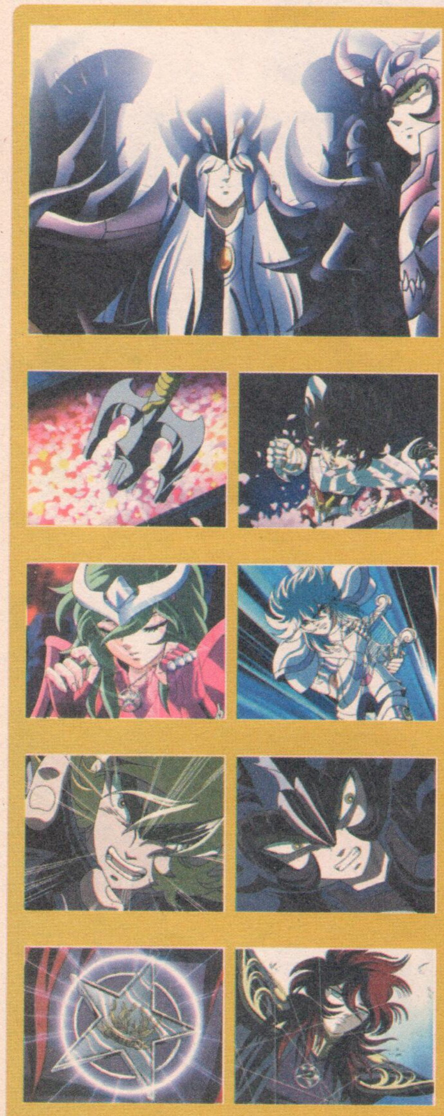






Eurídice pede para Seiya e Shun levarem Orfeu de volta para a Terra, quando, de repente, Orfeu aparece. O Cavaleiro de Prata fala para os Cavaleiros de Bronze fugirem, pois eles não podem enfrentar Hades sozinhos. Seiya, indignado, fala para Orfeu que Atena está indo enfrentar Hades sozinha e eles precisam levar a armadura de Atena para ela. Orfeu muda de postura e diz que tem uma dívida com Hades. Então, surge uma luz (igual à luz que Orfeu viu quando Eurídice virou pedra). É Faraó de Esfinge, que aparece e rouba a armadura de Atena das mãos de Seiya. O espectro diz que vai levar a armadura de Atena para Pandora e questiona Orfeu, perguntando por que ele não matou os dois cavaleiros de bronze. Orfeu pergunta para Faraó se foi ele quem o enganou com a luz do Sol, petrificando Eurídice. O espectro responde com arrogância, questionando o que Orfeu faria se fosse ele realmente. Orfeu responde de forma simples: se foi você, esse lugar será seu túmulo! O cavaleiro de prata consegue tomar de volta a armadura de Atena e começa a tocar sua lira. Faraó também começa a tocar sua harpa e consegue quebrar uma corda da Lira de Orfeu. Orfeu cai e o espectro dispara a sua Balança da Maldição. Quando o espectro começou a dizer que o coração de Orfeu sairá do seu corpo, acontece o contrário: o seu próprio coração sai do seu corpo e é colocado na balança sagrada. É claro que a balança se inclinou dizendo que o Faraó é um ser maldoso.

Orfeu começa a tocar sua lira novamente e um espelho (espelho de Pandora) cai da armadura do espectro. Foi com esse espelho que o Faraó conseguiu emitir aquela luz, imitando raios de sol. Orfeu quebra o espelho e agradece o Faraó por ter aberto seus olhos: agora ele entendeu que é errado tentar ressuscitar alguém que já morreu. Eurídice fica feliz com as palavras de Orfeu. O cavaleiro de Prata diz que vai voltar a lutar como um cavaleiro de Atena e logo em seguida quebra todas as cordas da harpa do Faraó. Sem qualquer ressentimento, Orfeu dispara o seu Acorde Noturno e mata o espectro. Orfeu convoca os dois cavaleiros de bronze para seguirem com ele, já que Hades aparece a cada treze dias, quando ele tem que tocar sua lira para ele. Na terceira prisão, Shiryu de Dragão vence facilmente Rock de Golem, enquanto Hyoga de Cisne vence Iwan de Troll.



HADES, A SURPREENDENTE POSSESSÃO (HADES! KYÔGAKU NO HYÔI)

Episódio 05

(ou 132, somando a série clássica e a Fase Santuário de Hades)

Orfeu chega a Giudecca (para tocar lira para Hades), trazendo consigo um baú. Pandora questiona Orfeu, perguntando sobre o baú. O cavaleiro de Prata diz que gostaria de mostrar o conteúdo apenas para Hades. Pandora não aceita e abre o baú. Enquanto isso, Kanon encontra Eurídice. A amada de Orfeu explica que ele levou os dois cavaleiros de bronze para Giudecca, onde tentarão matar Hades. Kanon acha tudo isso suicídio. De volta a Giudecca, Pandora se assusta ao ver apenas flores dentro do baú. Pandora, ainda desconfiada, começa a enfiar sua lança no baú, mas não encontra nada. Ela se desculpa com Orfeu e pede para ele começar a tocar sua lira. Quando Orfeu ia começar a tocar, surge Radamanthys de Wyvern, um dos três juízes do mundo dos mortos. Logo em seguida, surgem: Aiacos de Garuda e Minos de Griffon, os outros dois juízes. Orfeu fica perplexo.

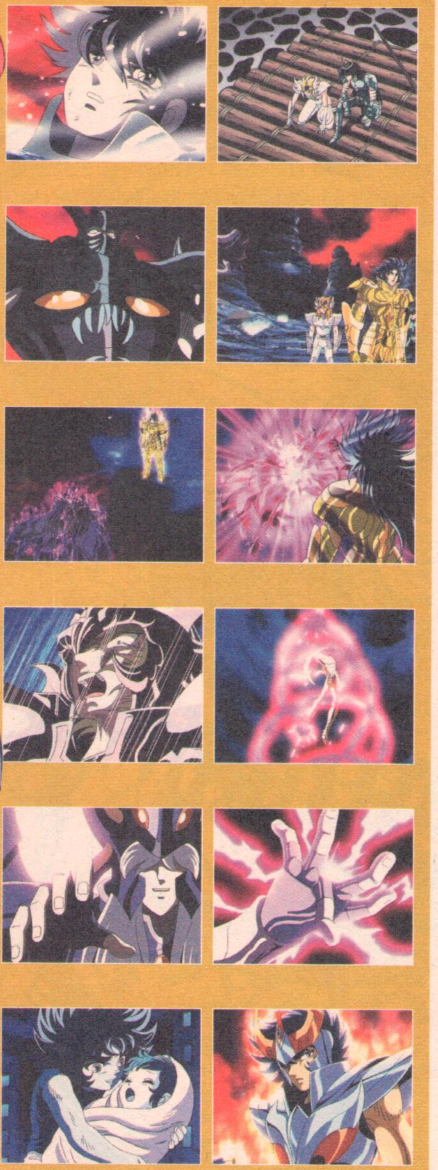
Radamanthys pergunta para Pandora por que ela chamou os três juízes para a Giudecca. Pandora explica que gostaria que eles ouvissem a música de Orfeu. Orfeu, em pensamento, torce para que Seiya e Shun não morram, pois não é um bom sinal os três juízes estarem lá exatamente hoje. Radamanthys não quer aceitar ter que ficar ouvindo a música de Orfeu, mas acaba sendo convencido por Pandora.

Orfeu começa a tocar sua lira, quando Hades aparece no trono. Ele então dispara a sua Serenata da Viagem da Morte. Curiosamente, todos começam a dormir (os três juízes, Pandora e Hades). Esta é a grande chance de Orfeu. Ele corre para atacar Hades, mas é atingido pelas costas. É Radamanthys, que suspeitava da "traição" de Orfeu. Quando o espectro iria disparar mais um golpe em Orfeu, é atingido pelos Meteoros de Pégaso de Seiya, que, a essa altura, já está fora do baú, assim como Shun. Orfeu corre novamente para atacar Hades, mas estranha o rosto do Deus. Seiya vê o pentagrama utilizado por Hades e Shun reconhece, dizendo que é idêntico ao seu. Quando Shun olha para Hades, ele fica perplexo e diz: SOU EU!!!

Orfeu resolve atacar e dispara o seu Acorde Perfeito. O golpe faz Hades desaparecer. Radamanthys se aproveita da situação e ataca Orfeu. Ele passa a utilizar Orfeu como escudo, caso Seiya e Shun queiram atacar. Orfeu pede para Seiya atacar, sem se preocupar com ele. O Cavaleiro de Pégaso pede desculpas para Orfeu e dispara o seu Meteoro de Pégaso, que atinge em cheio Radamanthys, mas também em Orfeu. Orfeu morre nos braços de Seiya, dizendo que Atena é de responsabilidade deles agora.

Radamanthys ainda está vivo e se levanta. Shun fala para Radamanthys parar, porque eles não gostam de lutar. Radamanthys fica perplexo, pois reconhece que Shun tem a mesma voz de Hades, além de ser muito semelhante. Shun pede novamente para que Radamanthys pare. Dessa vez ele atende. Seiya, perplexo, diz que Shun mudou de personalidade e agora ele é HADES!!!

Kanon de Gêmeos, Shiryu de Dragão e Hyoga de Cisne chegam até a quarta prisão. Pela frente eles têm o espectro Flégias de Lycaon. Hyoga e Shiryu tentam atacar o espectro, mas são feridos. Kanon vence facilmente, e sobe em uma nova jangada, levando os Cavaleiros de Bronze consigo, para o outro lado do rio.



COMBATE INTENSO, CORRAM PARA GIUDECCA (GEKITÔ! GIUDECCA E NO MICHI)

Episódio 06

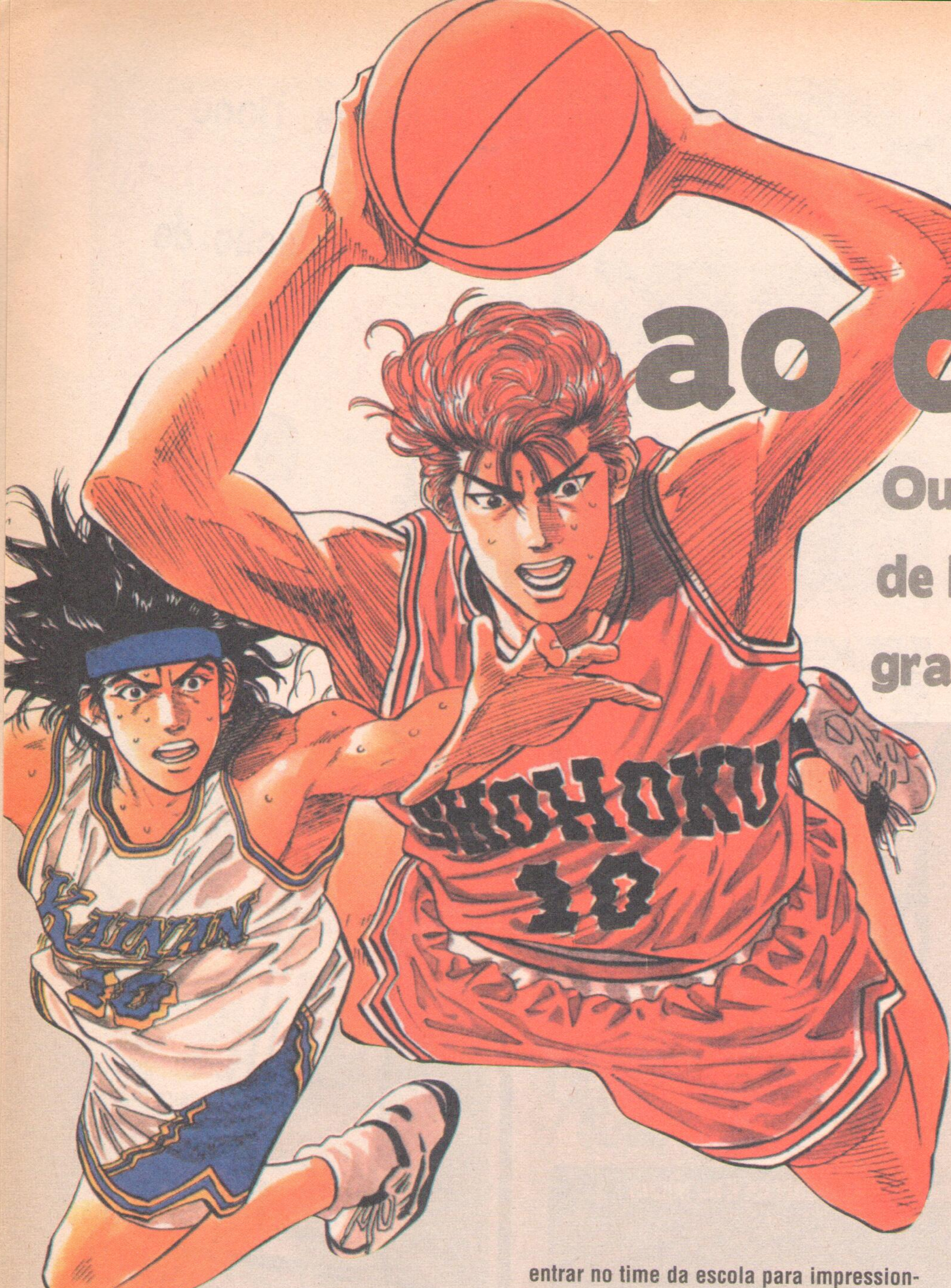
(ou 133, somando a série clássica e a Fase Santuário de Hades)

Pandora faz curativos na mão de Hades, devido aos ferimentos causados por sua lança, quando ela fincou no baú. Seiya está preso no gelo de Cocito, enquanto Shiryu de Dragão e Hyoga de Cisne chegam do outro lado do rio e encontram Kanon derrotando mais um espectro: Stand de Besouro Mortal. De repente, surge Radamanthys de Wyvern. Finalmente, o confronto entre o Cavaleiro de Gêmeos e o juiz do Mundo dos Mortos vai acontecer sem interrupções. Kanon golpeia violentamente Radamanthys, que cai ferido no chão. Nisso, surgem os outros dois juízes: Minos de Griffon e Aiacos de Garuda. Radamanthys fica irritado com a presença dos outros juízes e diz que quer lutar sozinho. Aiacos ignora e dispara o golpe Ilusão Galáctica em cima de Kanon. Minos também resolve lutar e quebra o dedo de Kanon com sua Marionete Cósmica. Ikki de Fênix surge para salvar Kanon. Os espectros ficam perplexos com o aparecimento de Ikki e Kanon resolve contar a verdade sobre Shun. Ikki não quer acreditar que Shun é Hades.

Aiacos se cansa da conversa de Ikki e Kanon e dispara o golpe Vôo de Garuda contra o cavaleiro de Bronze. Ele marca um X no chão e diz que o cavaleiro de Fênix cairá naquele local em 3 segundos. Após os 3 segundos, Ikki cai violentamente em cima do X marcado por Aiacos. Kanon diz para Aiacos que não vencerá Ikki tão facilmente. Aiacos ignora e dispara novamente o seu golpe. Após 3 segundos, Ikki não cai. Todos ficam sem entender e, de repente, Ikki surge e dispara um violento golpe em Aiacos, que cai ferido no chão. ■ NT

Agora, ficou fácil completar sua coleção de MANGÁS...
COMIX
PANINI COMICS
MYTHOS EDITORA
CONRAD EDITORA
animanga
OPERA GRAPHICA EDITORA
EDITORA escaLa
HQ
www.comix.com.br

Na loja virtual da **Comix** você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!



Bola ao cesto!

Ou "Porque Mangás de Esporte têm uma grande razão de ser"

Slam Dunk, de Takehiko Inoue, à primeira vista tem uma raiz cômica: poderia ser resumido à paixão de um rapaz palerma por uma garota lesada, levando-o a fazer uma besteira que dá mais certo do que ele imaginaria.

Por Alexander Lancaster

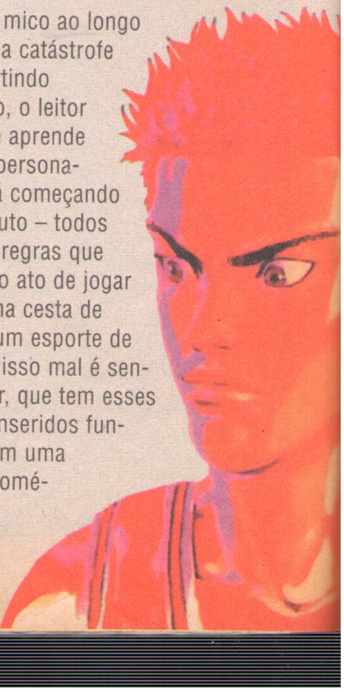
Hanamichi Sakuragi é o rapaz palerma em questão. Simples assim. Grandalhão, temperamental, burro e sem senso de ridículo, não consegue arrumar nenhuma garota que goste dele, tendo levado cinqüenta foras seguidos – e sendo esculhambado por seus amigos (parte da graça da série é justamente essa: os adolescentes agem mesmo como adolescentes, uns gozando da cara dos outros). Em todo caso, a vida amorosa de Sakuragi está patinando eternamente no fundo do poço quando, finalmente, ele encontra uma garota que dá atenção a ele, Haruko Akagi. Ela é fã de basquete. E ela também não é muito esperta, o que a faz um par perfeito para nosso palerma. Em todo caso, seu movimento é óbvio: entrar no time da escola para impressionar a moça. Só que ele enfrenta três problemas básicos:

1 Ele não sabe droga nenhuma de basquete no começo. Se bobear, pode perguntar se bola é algo de se comer.

2 À medida que a história avança e o time se forma, ele vai se encontrando mais e mais ao lado de verdadeiros prodígios do basquete.

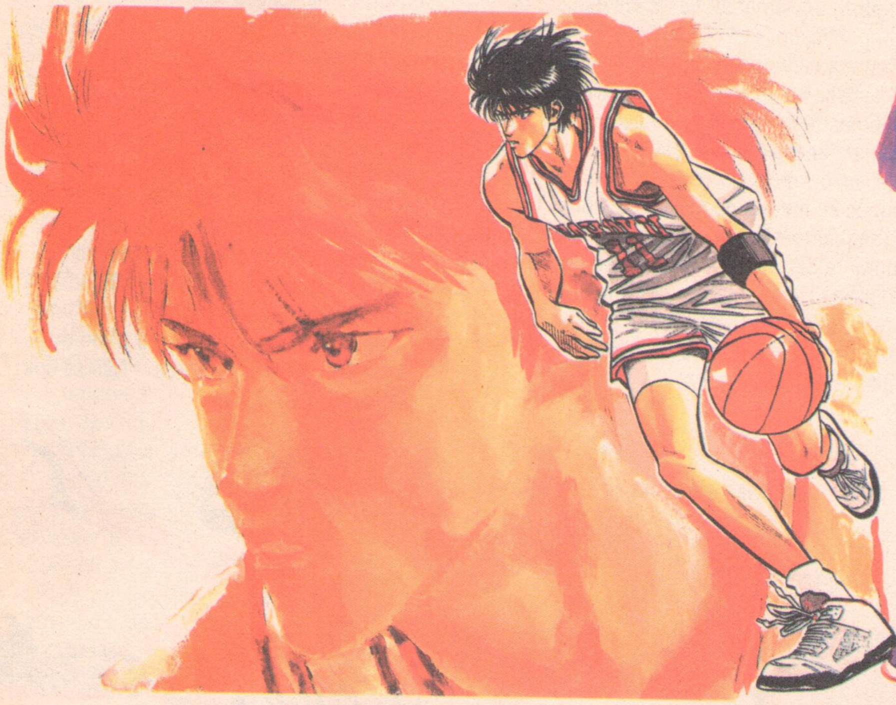
3 A garota, na verdade, o vê como amigo (o que é muito pior do que qualquer fora), e gosta do melhor jogador de basquete da escola, Rukawa.

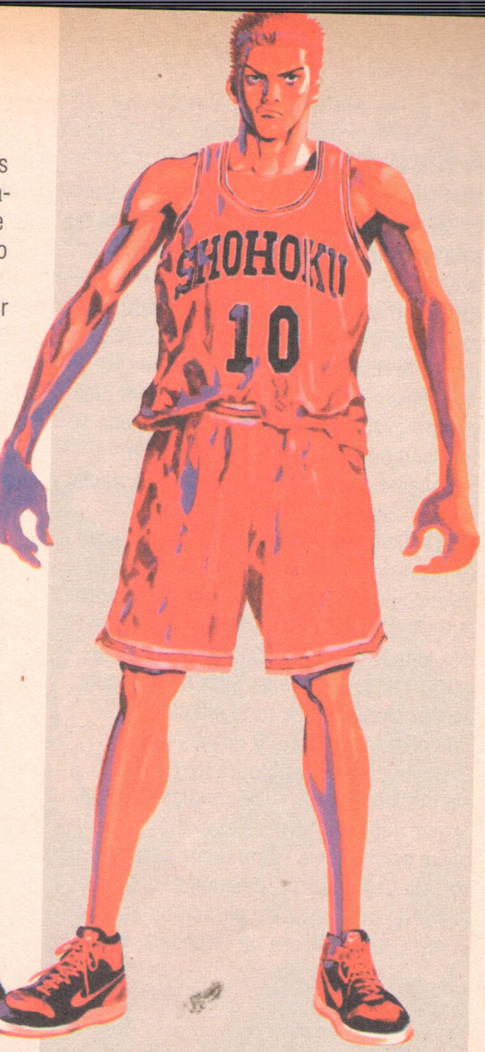
Junte-se a tudo isso uma ausência enorme de simancol da parte do protagonista, que se acha um gênio natural mesmo pagando toda sorte de mico ao longo da história, e a catástrofe está feita. Partindo desse começo, o leitor didaticamente aprende – ao lado do personagem, que está começando do zero absoluto – todos os detalhes e regras que transformam o ato de jogar uma bola numa cesta de barbante em um esporte de verdade. Mas isso mal é sentido pelo leitor, que tem esses dados todos inseridos funcionalmente em uma estrutura de comédia rasgada.



Acabou...

Por que tão pouco quando a série ocupa 31 volumes e tem tantos personagens a serem apresentados? Simples. Porque o maior trunfo de Slam Dunk é ser... simples. Podem conferir: Slam Dunk não tem grandes plots mirabolantes – é um mangá baseado na continuidade de sua estrutura, não de sua trama. Não há enrolação, como em Vagabond. Há, sim, um ponto de partida muito bem desenvolvido nas várias direções que ele poderia seguir, sem que uma subtrama esbarre na outra. Elas não costumam se esticar, e se resolvem de forma rápida, tanto que, em boa parte dos volumes, dá para se encontrar um ponto de âncora para começar a acompanhar a série sem susto.





Números de Sucesso

De 1990 até 1996 – e não custa lembrar que 1991 foi o ano de ouro da Shonen Jump, onde ele atingiu o seu mais alto pico de tiragens (6.200.000 exemplares, tornando assim a Jump, indiscutivelmente, na mais vendida revista do mundo), o duro aprendizado do protagonista Sakuragi nas quadras de basquete se tornou um mega-hit. Slam Dunk atingiu o status de clássico do seu tempo, ainda sendo lembrado dez anos após o seu término: não é o chatíssimo, mas bem-sucedido Vagabond que é considerada a maior obra de Takehiko Inoue, é Slam Dunk. Segundo uma pesquisa recente feita no Japão pelo respeitadíssimo Oricon (que faz o ranking oficial dos álbuns, singles e vídeos musicais mais vendidos do Japão, atualizado semanalmente nos moldes das famigeradas listas da Billboard), o mangá favorito do público, independente de estar sendo publicado ou não, é...

01. Slam Dunk (Inoue Takehiko)
02. Nana (Yazawa Ai)
03. Kochikame (Akimoto Osamu)
04. Dragon Ball (Toriyama Akira)
05. One Piece (Oda Eiichiro)
06. Touch (Adachi Mitsuru)
07. Doraemon (Fujio F. Fujiko)
08. Death Note (Obata Takeshi)
09. Black Jack (Tezuka Osamu)
10. Chibi Maruko-chan (Sakura Momoko)
11. Detective Conan (Aoyama Gosho)
12. Honey and Clover (Umino Chika)
13. Hunter x Hunter (Togashi Yoshihiro)
14. 20th Century boys (Urasawa Naoki)
15. Fist of the North Star (Hara Tetsuo)

Pensem no peso dos outros nomes (para que se tenha uma idéia: Kochikame é o mangá mais longo em publicação na história, saindo na Jump desde os anos 70 até hoje; que ele conseguisse emparelhar e até mesmo vencer Dragon Ball, não chega a ser um absurdo). Todos são ou grandes sucessos atuais ou mangás que fizeram história.

Pois bem... Slam Dunk fez história. Para que se entenda o peso da série: avaliando autores favoritos, Inoue chega a quinto por Dunk e Vagabond... mas ele provavelmente chegou nessa colocação via somatório, porque nas listas que separam os entrevistados por sexo, a menção a Vagabond desaparece:

- **Entre os homens, Inoue se encontra em quarto lugar atrás de Adachi, Tezuka e o grande vencedor, Akira Toriyama (Dragon Ball);**
- **Entre as mulheres, ele se encontra em décimo, mas excetuando por Tezuka, todos os outros nomes a sua frente são nomes favoritos do público feminino (a grande vencedora da categoria mais popular na lista geral foi Ai Yazawa, do popular Nana, mas ela chegou lá apenas por conta de votos concentrados do mulherio, mesmo ela se encontrando ausente da lista masculina).** ➤

Agora, chega de rankings. Vamos a alguns fatos.

A Hora da Cesta

No mesmo ano de 1990 em que Slam Dunk foi lançado nas páginas da Jump, a NBA fez pela primeira vez uma temporada de exibição no exterior. Tóquio fazia parte da turnê, e o sucesso foi tanto que a NBA retornaria mais uma vez em 1994 com uma manobra mais arriscada: o Portland Trailblazers e o L.A. Clippers jogariam uma partida oficial do campeonato... não em Portland ou em Los Angeles, mas em Yokohama (agora, a primeira partida oficial fora do Japão)!

Mas voltemos a 1990 e ao grande sucesso da campanha de marketing da Nike e da NBA. O objetivo de tudo isso era óbvio: vender produtos associados à grife NBA e à imagem dos jogadores. Bolas, camisetas, pôsteres, cards... tudo perfeito para fãs de basquete saírem comprando a torto e a direito.

Takehiko Inoue era um desses fãs. Praticante inveterado durante todo o secundário, jamais teve condições de se tornar um atleta profissional graças a sua baixa estatura. Seu verdadeiro talento estava fora das quadras: desenhista amador cheio de potencial, ele participou do concurso Osamu Tezuka da Shueisha, falando do que mais entendia – e como qualquer candidato a desenhista deveria saber, ter uma vida fora da prancha e tomar como ponto de partida aquilo que se vive sempre dá bons frutos. Inoue concorreu com a história curta "Purple Kaede" (sobre, obviamente, basquete estudantil) e foi publicado.

Como a perspectiva de um contrato com a Shueisha se tornou efetiva a partir do momento em que Purple Kaede foi publicada, era apenas uma questão de tempo e de desenvolvimento de seu projeto. Assim, Inoue se mudou de mala e cuia para Tóquio, e enquanto não tinha nada pronto, trabalhou durante dez meses como assistente de Tsukasa Hojo (autor de outro mega-hit da Jump daqueles tempos, City Hunter, que seria concluída no ano seguinte). E assim Slam Dunk estrearia...

... durante a época do ponto alto dessa campanha de marketing, que seria justamente a citada partida de exibição da NBA.

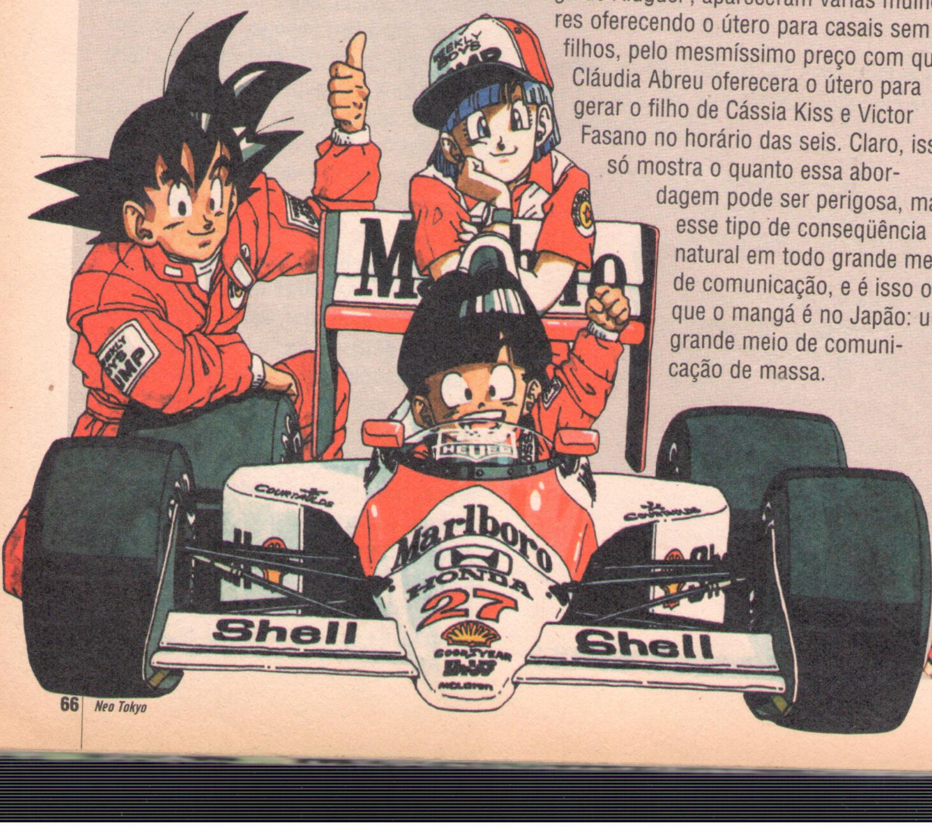
Obviamente, Inoue não era cego e sabia muito bem que não estava dando um tiro no escuro. Era o quadrinho certo na hora certa – e feito pelo homem certo, alguém que entendia profundamente do assunto. Nos bons tempos das telenovelas, quando elas tinham comunicação com o público por refletirem e dialogarem com o cotidiano de quem as assistia, isso era comum – fundir, de alguma forma, os eventos reais com os ficcionais na cabeça do espectador.

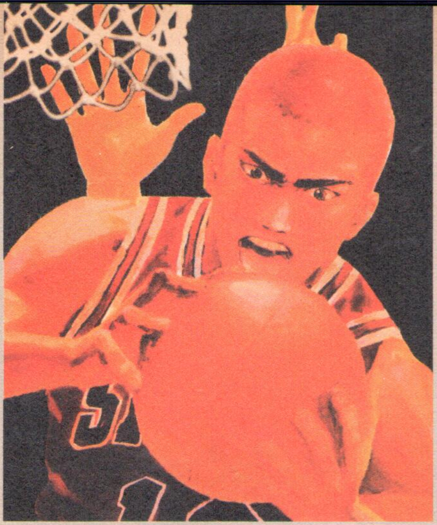
Funciona tão bem em qualquer mídia que, a cada grande evento de popularidade, isso se repete no campo dos mangás... ou, no caso de um mangá de popularidade, isso se repete na vida – desde que a tendência já exista nela, para ser ampliada. Não adianta chamar um coreógrafo para inventar uma dança bizarra para se tornar "o ritmo do verão" e divulgar uma novela – Não se cria popularidade do nada.

SHOHOKU
11
SHO
10

A Vida Imita a Arte

O melhor exemplo que temos em nossas mãos ainda são as novelas. O primeiro grande sucesso de Janete Clair, "Véu de Noiva" (1970), foi simples: moça humilde do subúrbio se apaixona por um campeão de corridas automobilísticas. Nota: era a época em que Emerson Fittipaldi despontava numa linhagem que nos daria Nélson Piquet e Ayrton Senna, praticamente em cadeia. Obviamente, Rubinho Barrichello não desperta em ninguém vontade de ver um campeão de Fórmula 1 nas telinhas – a comparação com a realidade seria dolorosa demais. Esse estratagema tem mão dupla, e por isso mesmo pode redundar em grandes irresponsabilidades: quando Glória Perez perpetrou seu "Barriga de Aluguel", apareceram várias mulheres oferecendo o útero para casais sem filhos, pelo mesmíssimo preço com que Cláudia Abreu oferecera o útero para gerar o filho de Cássia Kiss e Victor Fasano no horário das seis. Claro, isso só mostra o quanto essa abordagem pode ser perigosa, mas esse tipo de conseqüência é natural em todo grande meio de comunicação, e é isso o que o mangá é no Japão: um grande meio de comunicação de massa.





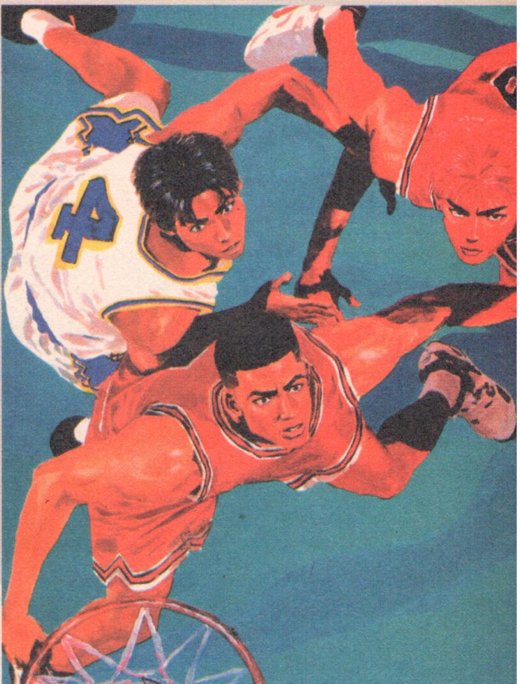
A prova maior dessa absorção é justamente o mangá de Ayrton Senna... com a bênção da própria Shonen Jump. Simplesmente a mesma Jump de Slam Dunk e outros títulos de sucesso foi uma das patrocinadoras da MacLaren durante os anos de 1991 e 1992. Não bastaria fazer um personagem inspirado nele – o próprio Senna era uma presença mítica e se tornou personagem.

As histórias acompanhavam de perto o que era descrito nos noticiários, e sua morte fecharia sua saga com chave de ouro em termos ficcionais – quantos personagens não morrem ou partem para sempre ao final de sua saga nos mangás mais famosos, deixando uma lembrança e um exemplo a ser seguido e lembrado para sempre por aqueles que ficaram para trás? Nesse sentido, personagens como "Senninha" são um erro: é o público adolescente, não o infantil, aquele que pode dirigir seus esforços de vida a partir desse momento para seguir esse exemplo. É esse público que tem que ser alvejado – e os japoneses sabem disso muito bem.

Mas a metamorfose de Senna em personagem é um exemplo radical demais. Um exemplo mais normal acontece justamente no medonho Super Campeões: durante a publicação do mangá da série, o grande objetivo do personagem era jogar no maior time do mundo, o... São Paulo. Isso aconteceu em meio à seqüência de campeonatos que desembocariam no mundial interclubes por lá. Além do mais, seus adversários eram justamente times que já haviam disputado o mundial interclubes, como o Flamengo e o Grêmio – esses times ainda são lembrados no Japão por muita gente.

O outro aspecto dessa via de mão dupla também tem sua vez nos quadrinhos nipônicos e cansamos de ver exemplos disso. Yawara!, do mesmo Naoki Urasawa de "Monster", indexa sua linha de tempo em relação a um evento da vida real: a Olimpíada de Barcelona, em 1992 (isso é menos incomum do que se pensa: o Super Campeões também fez o mesmo para a Copa do Mundo de 2002), em que a personagem-título – uma adolescente judoca – faz a contagem regressiva para a competição.

Surpreendentemente, no mundo real, a jovem Ryoko Tamura, cuja campanha foi acompanhada apaixonadamente pelo público japonês, ganhou o apelido de Yawara-Chan – que grudou com tanta força que uma olhadinha no noticiário esportivo da época revela que mesmo a imprensa internacional a chamava dessa forma, sem necessariamente saber do mangá que originou o apelido! Yawara competia na ficção... e na vida real! Imaginem agora quantas meninas japonesas não devem ter corrido para os tatames sob a sombra das duas Yawaras.



Educação Esportiva de Base

Mas por que tamanha importância para o papel dos mangás de esporte?

Parece uma enorme viagem da parte de quem escreve tomar como ponto de partida as Olimpíadas de Tóquio de 1964, mas esse foi um ponto mais importante do que se imagina: como qualquer garoto está cansado de saber, o Japão saiu da Segunda Guerra Mundial arrasado. As Olimpíadas tinham dois motivos: um, mostrar ao mundo que o Japão havia se levantado após quase vinte anos. Dois, usar essa atenção do mundo para impulsionar a economia e o desenvolvimento nacional. O Japão, a partir desse momento, passou a investir pesadamente em uma política esportiva, focada na formação de atletas.

Para começo de conversa: sabemos que o estudante japonês fica o dia todo na escola. Terminando as aulas do dia, ele ainda tem que se filiar a um clube – qualquer clube – como atividade extra-curricular, ainda dentro dos limites da escola. Claro que você pode reunir três malucos e criar um clube de "observadores críticos da programação televisiva" apenas como desculpa para ver televisão o dia todo. Mas nessa estrutura de clubes como fonte de congregação é que se investe nos interessados em esportes. Se surgir alguém interessado em, digamos, arco e flecha, a escola arrumará um instrutor para esse fim.

Isso é tratado com tanta importância pelos japoneses que, para que se tenha uma idéia, o baixo percentual de medalhas conseguidas pelos japoneses nas olimpíadas de Atlanta em 1996 (1,7%) motivou um plano radical de reestruturação da política de educação esportiva que viria a ser conhecido como "Plano Básico de Promoção dos Esportes para 2000". O seu objetivo era dobrar a percentagem de medalhas ganhas para 3,5% em um futuro próximo – e, na esteira desse plano, o governo surgiu com várias iniciativas de incentivo ao esporte.

Primeiro sinal dessa política: na última olimpíada, a de Atenas, o Japão obteve um percentual de medalhas de... 4% (16 medalhas de ouro, 9 de prata e 12 de bronze), ou seja, mais do que a meta estabelecida. ➤

J
92
CAPSULE CORP.

E o processo continua depois do período escolar: em 2003, o governo japonês destinou um orçamento de um bilhão de ienes para o desenvolvimento de atividades atléticas destinadas ao treinamento de atletas topo-de-linha para competir em nível internacional. Mas o foco sempre é a educação esportiva em primeiro lugar: antes, não havia senso de longo prazo no processo formativo dos atletas/alunos – o ponto principal dessa abordagem eram, antes de mais nada, as inúmeras competições colegiais que estamos cansados de ver nos mangás, sendo tratadas como um fim em si. E Slam Dunk é um exemplo perfeito da vigência desse sistema em nível cotidiano (já repararam que se fala muito em atletas que brilharam no ginásio, e que praticamente começam do zero no colegial para tentar brilhar em... campeonatos colegiais?), que teria que mudar em função da preparação contínua para os atletas no futuro. Só que é duvidoso que a natureza das competições intercolegiais tenha mudado muito, bom dizer. Elas são a força motriz de todo um sistema.

Na Escola da Vida

Clubes e grêmios estudantis são parte fundamental da vida escolar japonesa e influenciam totalmente a estruturação de boa parte dos mangás que lemos. Não precisamos partir para os animês/mangás de esportes para que entendamos isso; pensem se um animê de porrada, como Tenjou Tenge, seria possível sem a dinâmica particular dessa estrutura. A escola japonesa toma uma parte bem maior da vida social e do dia-a-dia do aluno do que a escola brasileira. Slam Dunk esfrega isso na nossa cara: o que faz a vida do protagonista girar é uma extensão da Educação Física. Pensem seriamente se Educação Física tem realmente alguma relevância para um estudante brasileiro: é a matéria do professor que se ilude achando que seus alunos estão se divertindo; o jogo de bola com menos graça porque tem um adulto "querendo achar que ensina alguma coisa". Não há disputas internas: para o garoto/adolescente brasileiro, a identificação é bem maior com grupos do bairro, prédio, condomínio ou similares. Não é à toa que o Cebolinha quer virar "o dono da rua", se pensarmos bem.

E não é à toa que apresentamos aqueles índices deploráveis do qual falamos no começo. Afinal, a escola aqui é só o lugar onde gostaríamos de não estar – nosso mundo verdadeiro é a nossa casa, a nossa rua. A maioria de nossas namoradas (OK, namorados também, no caso de leitoras do sexo feminino) de adolescência em geral não estudou na mesma escola que a gente, as conhecemos em shoppings, em festas de amigos comuns, em matinês de danceterias... Enfim, nossa escola não é nosso mundo, embora forçosamente faça parte dele. E isso fala muito sobre nós mesmos, para o bem e para o mal.

Para eles, a escola é o seu mundo – e define sua identidade: "Nós temos nosso hino, nós temos nossas cores, nós temos nossa cara. Nossa escola é nossa casa. E vamos brigar por ela." Isso muda seriamente a abordagem do aluno para com o lugar onde estuda. Claro, tem gente que pode achar essa postura uma besteira, mas o fato é que isso leva as pessoas que a vivem para algum lugar, e nós, que somos "tão espertos e não engolimos esse tipo de discurso", não estamos em vantagem nenhuma do jeito que as coisas estão.

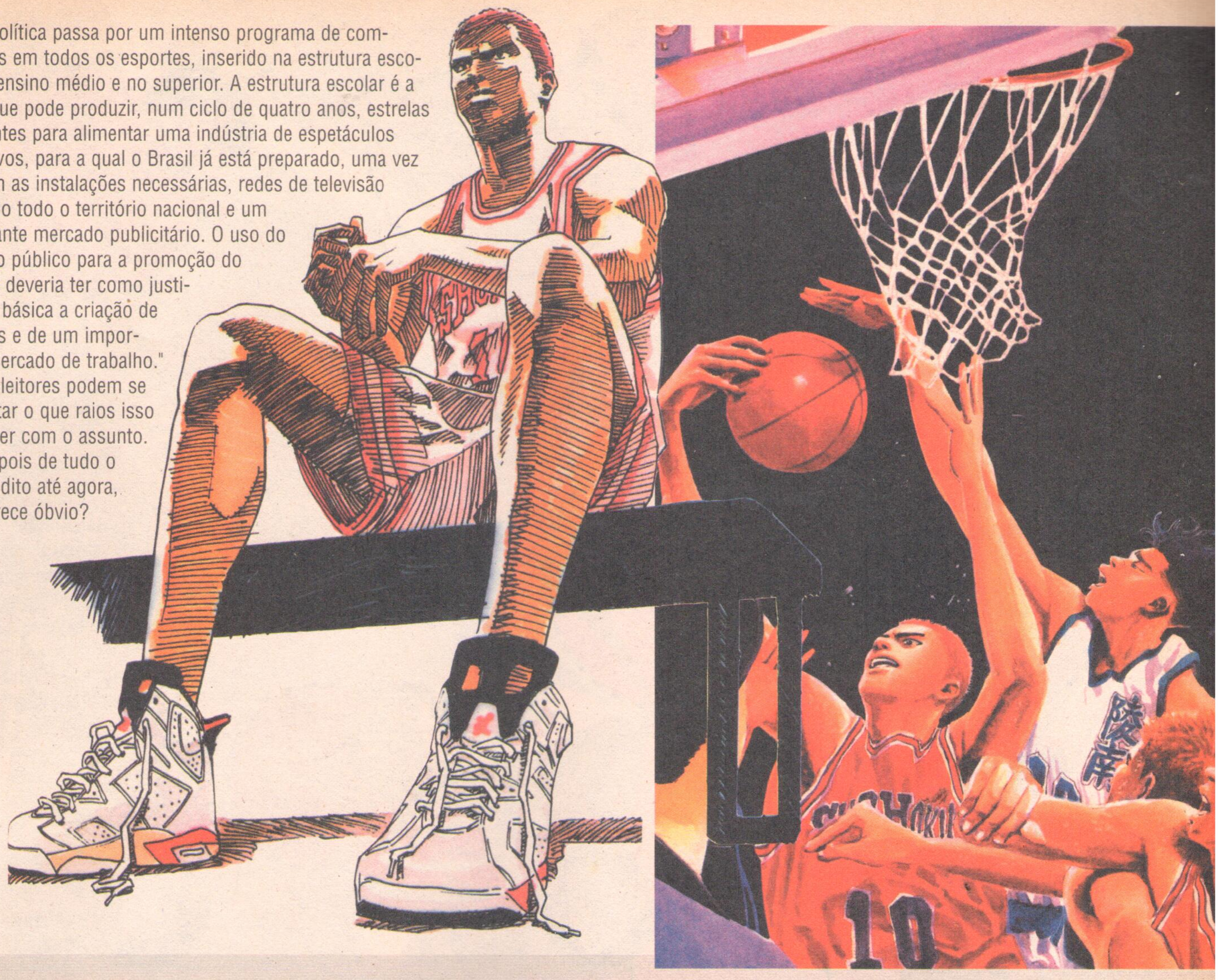
Políticas de Esporte

Esportes no mundo geram anualmente 400 bilhões de dólares em vendas, empregando cerca de cem milhões de pessoas, entre bilheteiros, jogadores, repórteres, técnicos, engenheiros, operários – e, claro, toda uma indústria de material esportivo. No entanto, por mais incrível que pareça, o Brasil está fora dessa ciranda.

Só ficamos atrás dos Estados Unidos em número de quadras, ginásios e similares, mas boa parte da sua renda vem de shows musicais e cultos religiosos (ótimos para devastar qualquer gramado). 70% dos jovens brasileiros jogam futebol como diversão – só que, como contraponto, dos mais ou menos cem mil jogadores de futebol profissionais que temos, perdidos em times nanicos ao longo do país, apenas 0,5% ganha mais de 60 mil dólares por ano – o resto ganha apenas em média dois salários mínimos, com um ciclo de vida profissional que, em geral, não passa de quatro anos.

Mas, de acordo com um especialista no assunto, o proprietário da empresa de marketing esportivo International Sports Corp. Jorge Ramos (em entrevista para o repórter Márcio Moreira Alves no livro "Histórias do Brasil Profundo, de onde a maior parte dessas informações foi obtida), isso tem solução: uma política séria de esportes "deveria ter como objetivo principal integrar o Brasil, que tem 175 milhões de habitantes, nesse negócio mundial de mais de US$ 400 bilhões por ano, capaz de criar milhões de empregos (...)".

"Essa política passa por um intenso programa de competições em todos os esportes, inserido na estrutura escolar, no ensino médio e no superior. A estrutura escolar é a única que pode produzir, num ciclo de quatro anos, estrelas suficientes para alimentar uma indústria de espetáculos esportivos, para a qual o Brasil já está preparado, uma vez que tem as instalações necessárias, redes de televisão cobrindo todo o território nacional e um importante mercado publicitário. O uso do dinheiro público para a promoção do esporte deveria ter como justificativa básica a criação de riquezas e de um importante mercado de trabalho." Alguns leitores podem se perguntar o que raios isso tem a ver com o assunto. Ora, depois de tudo o que foi dito até agora, não parece óbvio?



Dinheiro, Fama e... Basquete

Graças à conjunção de todos esses fatores, Inoue hoje é um dos artistas mais ricos do Japão e chegou a recomprar os direitos de publicação da série da própria Shueisha por meio da sua própria empresa, a IT Planning, faturando sem intermediários hoje em dia. E continua trabalhando no gênero: ao mesmo tempo em que ele produz Vagabond, também produz uma outra série de basquete, Real – com contornos mais dramáticos do que a série que o consagrou, abordando o basquete para paraplégicos. Cá entre nós: dá para ver, comparando os resultados, qual série é mais importante para ele.

Podemos dizer que ele realizou seu sonho: Inoue pode não ser um atleta, mas ele vive, sim, do esporte que ama – porque mangás de esporte são, sim, parte da indústria do esporte, no sentido que o divulgam e ajudam a oxigenar sua base de renovação.

E não custa dizer: ele tem um time de colegas e amigos chamado Takechans, com quem joga nos fins de semana.

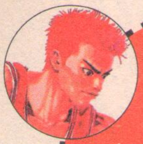
Não dá para negar que ele está se divertindo mais com uma bola do que com a espada de um samurai. ➤

Quadrinho, Mídia Esportiva

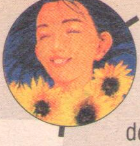
Slam Dunk, assim como praticamente qualquer mangá de esportes colegiais, é uma Polaroid de um sistema esportivo que dá certo e que deságua num esquema de profissionalização efetiva. E que não é exclusividade dos japoneses: nos Estados Unidos, campeonatos colegiais são usados para criar atletas para os esportes universitários. E os campeonatos universitários são a plataforma para os futuros atletas se profissionalizarem dentro da área que escolheram – e que irão mover, com sua imagem, rios e rios de dinheiro. É um tanto óbvio que os meios de comunicação de massa andam de braços dados com as indústrias que geram dividendos. O esporte é uma grande indústria. E o mangá é, como já citado, um grande meio de comunicação. Então, não é necessário dizer que no Japão um foi feito para o outro.

Já vimos que eles servem como divulgação-motriz de um meio: o papel que foi desempenhado por Super Campeões para o futebol (pode ser uma bomba, mas foi uma bomba bem-sucedida em seu tempo no Japão e ajudou a deslanchar o futebol por lá) e neste momento está sendo desempenhado por Eyeshield 21 para o futebol americano (3621 colegiais japoneses, apenas este ano, passaram a jogar com a bola oval – 15% em relação ao ano passado), foi e vem sendo desempenhado por Slam Dunk para o basquete. E não custa dizer: o sucesso de Dunk levou Inoue a ser contratado para fazer ilustrações para a própria NBA.

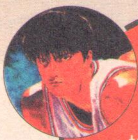
Os Personagens



Hanamichi Sakuragi, garoto-problema, briguento, grande e burro, mas que também tem um coração, e entrou no basquete com o objetivo de impressionar a jovem...

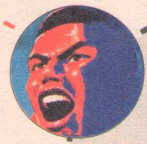


... **Haruko Akagi**, que é pequenina, simpática, meiga, fã de basquete e perceptiva como uma porta. Ela seria o par perfeito para Sakuragi, não fosse o fato de ela estar apaixonada por...

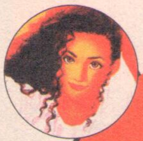


... **Kaede Rukawa**, galã, metido, egocêntrico, mas brilhante como jogador de basquete, que desperta a inveja de...

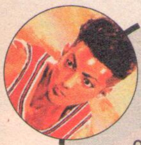
... **Hanamichi Sakuragi**, que, mesmo sem saber jogar um mínimo de basquetebol que seja, se acha um gênio da raça, pagando muitos micos levando ao desespero o capitão do seu time...



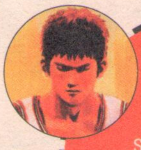
...**Takenori "Gori" Akagi**, CDF e irmão de Haruko, que dedicou toda a sua vida para o basquete, e tenta manter o time em ordem. Para isso, conta com a ajuda de...



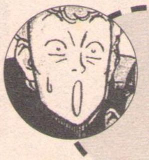
... **Ayaro**, assistente do time e um tremendo mulherão, que, com um bom humor imbatível, ajuda Gori a manter sob controle os vários alunos problemáticos que compõem o time, inclusive...



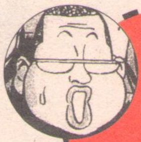
... **Riyota Miyagi**, apaixonado por Ayako, outro garoto encrenqueiro, que se meteu em várias brigas e acabou deixando banguela...



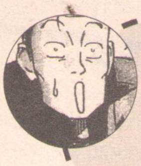
... **Hisashi Mitsui**, mais um garoto-problema, que muda seu modo de ser, conserta os dentes e se junta ao time de basquete após um festival de porrada nas mãos de...



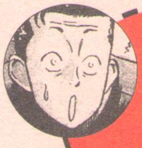
...**Yohei Mito**...



... **Nozomi Takamiya**...



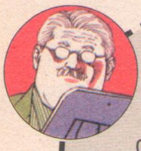
...**Yuji Ookusu**...



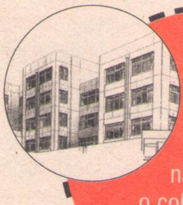
... **Chuichiro Noma**...

...que formam a gangue dos melhores amigos de...

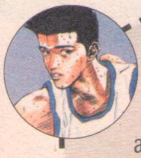
... **Hanamichi Sakuragi**, de cuja cara tiram sarro o tempo todo enquanto ele tenta agradar ao velho e sorridente...



... **Professor Anzai**, que já foi conhecido como o demônio dos cabelos brancos, mas que se tornou completamente zen e agora comanda os alunos do...



... **Colégio Shohoku**, que tem uma velha rivalidade nas quadras com o colégio Ryonan, cujo destaque é o jogador...

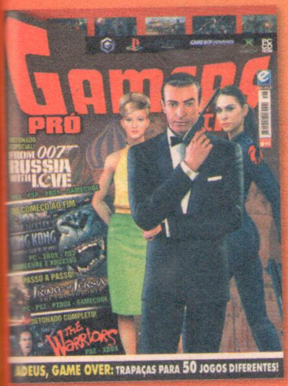


... **Akira Sendou**, carismático, que tem a fidelidade de seu time e que, em campo, se torna alvo de...

... **Hanamichi Sakuragi**, garoto-problema, briguento, grande e burro, mas que também tem bom coração, e entrou no basquete com o objetivo de impressionar a jovem (nota: aqui voltamos ao começo)

Detone todos os seus games favoritos!

Complete a sua coleção


Gamers PRO
ADEUS, GAME OVER: TRAPAÇAS PARA 50 JOGOS DIFERENTES!

Edição 47

Gamers PRO
BRINDE ESPECIAL: SUPER JOGO COMPLETO PARA O SEU PC

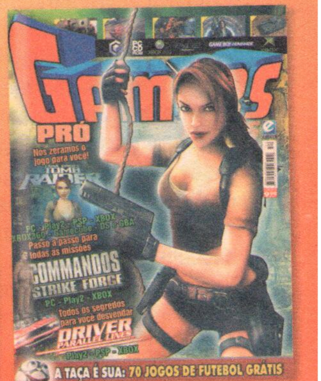
Edição 48

Gamers PRO
BRINDE: JOGO COMPLETO SOBRE A GUERRA DO IRAQUE

Edição 49

Gamers PRO
DIVERSAS TRAPAÇAS + VÍDEOS + GAMES + DETONADOS

Edição 50


Gamers PRO
A TAÇA É SUA: 70 JOGOS DE FUTEBOL GRÁTIS

Edição 51

Adquira as edições anteriores pelo
www.escala.com.br
☎ 3855-1000

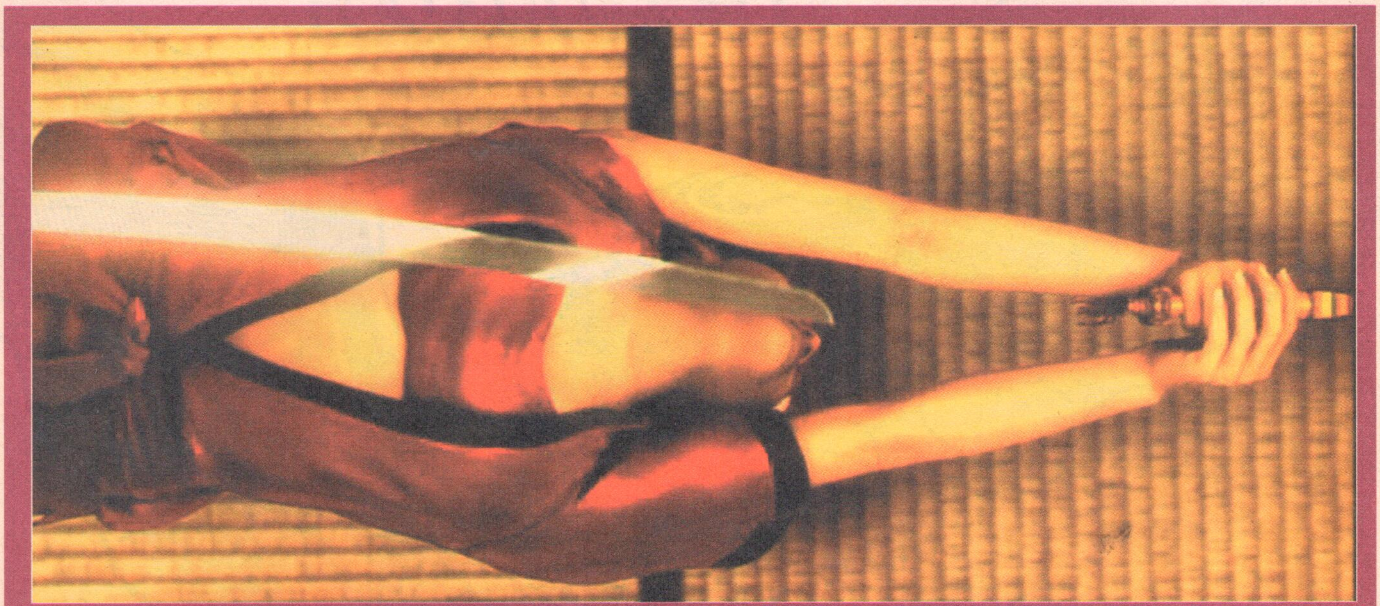
EDITORA
escala

Este espaço é seu! Aqui vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também possuem seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

Atenção: A redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo das cartas/e-mails que chegarem, por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise na própria mensagem.



Animatrix

Fala, pessoal. Queria avisar que estou adorando a NT e, em relação à matéria sobre Animatrix, tenho uma dúvida... Há alguma previsão de novos episódios serem produzidos? Poxa, o projeto era tão legal, tinha que ter mais coisas. Grande abraço.

Luiz C. M. Neves - Rio de Janeiro (RJ)

E aê, Luiz? Apesar de ser um projeto antigo, muita gente não conhecia o Animatrix (a matéria foi publicada na NT número 3). Infelizmente, não há nenhuma continuação sendo produzida, o que é uma pena! Afinal, já pensou um elenco de primeira reunido novamente para a produção de novos curtas?

Animês ou Animes?

Primeiro quero parabenizar pela maravilhosa revista. Posso dizer sem rodeios que esta é a revista sobre o mundo dos mangás que mais me cativou e gostei. Espero que vocês tenham vida longa e que continuem dando ênfase não só aos animês e mangás conhecidos, mas também aos "desconhecidos" do público. Pra terminar, o certo é dizer anime ou animê?

Bruno Mendes
(Por E-mail)

Olá, Bruno! Obrigado pela mensagem de apoio. Pode deixar que vamos sempre mesclar séries populares com obras menos conhecidas, porém, de ótima qualidade. Sobre sua pergunta, ambas as formas estão corretas, mas nós adotamos como padrão usar sempre "Animê".

Movies de InuYasha e VPM...

Ouvi um boato de que o SBT havia comprado os quatro primeiros filmes de InuYasha para exibir no 2° semestre de 2006... Isso é verdade? A outra dúvida: o mangá do Vampire Princess Miyu está sendo publicado no Brasil?

Julia C. N.
(Por E-mail)

Oi, Julia! Infelizmente, as respostas para ambas suas perguntas são negativas. Para compensar, estamos sabendo que uma editora brasileira já estuda a possibilidade de publicar o mangá de Vampire Princess Miyu por aqui. Agora, é uma questão de tempo e torcer para que as negociações se concretizem.

Evangelion de verdade...

Já faz algum tempo, li sobre um filme com atores reais baseado em Evangelion. Gostaria de saber se esse filme já está sendo produzido e como está o andamento.

Thiago Yoshiki
(Por E-mail)

Fala, Thiago! A produção do live de Eva continua em ritmo pra lá de lento, mas continua! A previsão é que o primeiro filme seja lançado somente em 2010 e, segundo alguns executivos da ADV Films, é possível que o filme vire uma trilogia, lembrando que a primeira parte basicamente será uma apresentação do mundo em que se passa a história e será autocontido.

Pedidos e Dúvidas!

Fala aê, pessoal da Neo!!! A revista é muito boa!!! Vocês podiam falar mais sobre os eventos de animês aqui do RJ? E podiam também colocar numa futura edição a letra de abertura da sexta temporada de Naruto? Tenho algumas perguntas: 1) Vocês têm alguma previsão de quando vem o mangá de Naruto para o Brasil e qual editora pretende lançá-lo? 2) Os dubladores (brasileiros) dos Cavaleiros permanecerão quando a Saga de Hades estrear aqui no Brasil ou haverá alguma mudança de dublador?

João Ricardo
Rio de Janeiro (RJ)

E aê, João? Pode deixar que

vamos divulgar eventos do RJ, sim. Mas os organizadores precisam nos informar com antecedência as datas, né? Bem, respondendo suas questões: a primeira fase de Hades já foi dublada e o elenco foi mantido (alguns personagens novos foram dublados por dubladores cariocas).
Sobre Naruto, ainda não há previsão de lançamento, mas acreditamos que o mangá aguarde a estréia da série animada na TV brasileira, para aproveitar a divulgação.

Site da Revista

Fala, Pessoal! Gostaria de saber se a revista Neo Tokyo tem site na internet. Se por acaso tiver, qual seria? Desde já agradeço a colaboração.
Mayko Sotero
(Por E-mail)
Oi, Mayko, a revista tem um hotsite dentro do site Anime Pró, nosso parceiro. Lá, você encontra informações sobre edições anteriores, como comprar, resumos de cada edição e outras coisas. Para acessar, basta entrar no site www.animepro.com.br.

Yaoi

Primeiramente, tenho que dizer que adorei o trabalho de vocês! Nossa... fiquei surpresa quando cheguei na banca e achei uma revista que nunca tinha olhado antes, tão completa e com o preço acessível (coisa que espero que não mude). Agora, mudando de assunto, gostaria de fazer perguntas... Algum mangá como Loveless, Gravitation e outros do CLAMP estão previsto para serem lançados no Brasil? Vocês irão colocar novidades e também matérias sobre séries yaois?
Nathália Coelho Netto
São Luís (MA)
Oi, Nathália! Pode deixar que vamos continuar sempre com matérias bem variadas, para todo tipo de gosto. Já respondendo uma de suas dúvidas, estamos preparando uma matéria sobre Yaoi, a primeira das várias que virão por aí. Sobre novos mangás, por enquanto, nenhum desses títulos tem previsão de sair por aqui, mas os fãs do CLAMP, com certeza, ficarão contentes com as novidades deste ano.

Exibição de FullMetal Alchemist

E aí, galera! Curti muito a revista. Gostaria de saber se FullMetal Achemist vai passar no Brasil algum dia, e em que emissora.
Felipe Roberto Cardoso
(Por E-mail)
Oi, Felipe! Tudo certo? Esta edição da NT traz uma matéria especial sobre FMA, espero que os fãs curtam. Sobre a exibição, o animê já é exibido no canal Animax, mas na TV aberta por enquanto não há previsão.

Mais Yaoi

Parabéns e muito obrigado, porque finalmente teremos uma revista especializada na cultura pop japonesa do qual sou muito fã. Gostaria de pedir que vocês fizessem uma matéria especial sobre mangás e animês yaoi dando como exemplo o animê Sukisyo e o mangá Gravitation. E se existe a hipótese de alguma editora lançar o mangá de Gravitation aqui no Brasil.
Carlos Vinicius de S. Conceição
(Por E-mail)
Parece que Yaoi está fazendo mesmo a cabeça da galera, né? Estamos preparando belas surpresas para os fãs desse gênero que tanto cresce em popularidade no país. Sobre a vinda de mangás, acreditamos que ainda este ano seja publicado no Brasil o primeiro mangá do gênero. O título, por enquanto, não podemos revelar.

HQs Coreanas

Gostaria de saber se há previsão de novos mangás coreanos serem lançados por aqui.
Deise Dias H. Luchis
Salvador (BA)
Olá, Deise! Por enquanto, não há previsão de novos títulos. Porém, sabemos que a Conrad Editora esteve pesquisando alguns manhwas novos e não podemos esquecer da Editora Lumus, que publica Priest e Planet Blood.

Eventos

Para divulgar seu evento nas páginas da NT é necessário o envio de todas as informações com pelos menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

AnimeCon アニメコン 2006

AnimeCon
São Paulo (SP)
21, 22 e 23 de julho
www.animecon.com.br

Anime Friends
São Paulo (SP)
13, 14, 15 e 16 de julho
www.animefriends.com.br

AnimABC 4

AnimeABC 4
São Caetano do Sul (SP)
23 e 24 de setembro
www.animabc.com.br

NT no Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

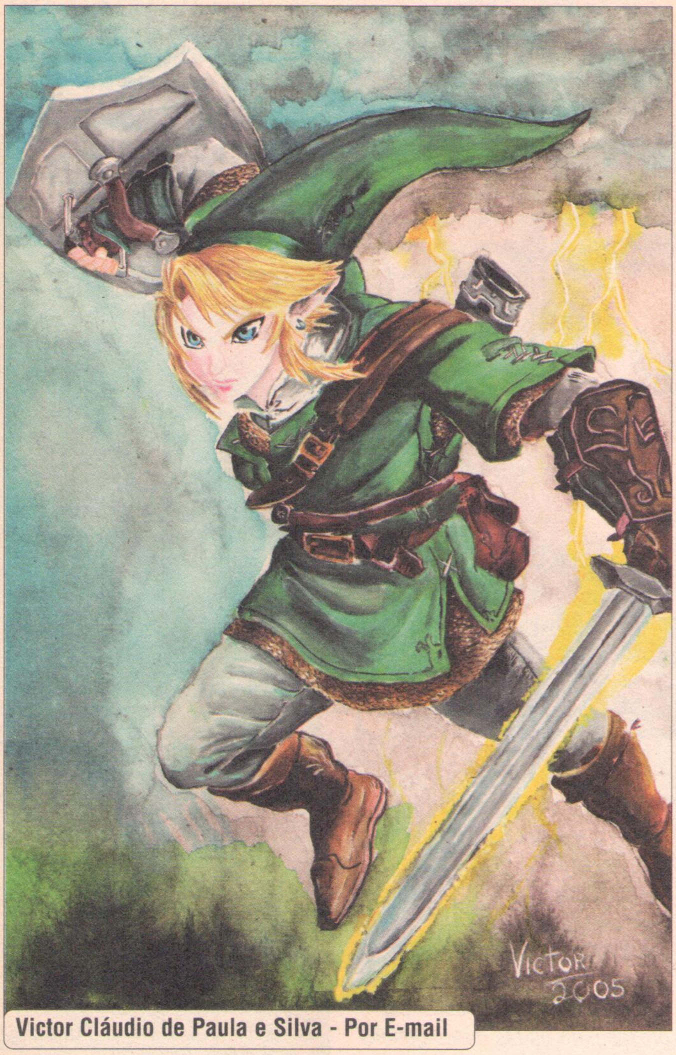
Querem se corresponder!

O **Adriano** de São Paulo (SP) quer se corresponder com fãs de todo o Brasil através do e-mail adri_darkangel@ig.com.br.

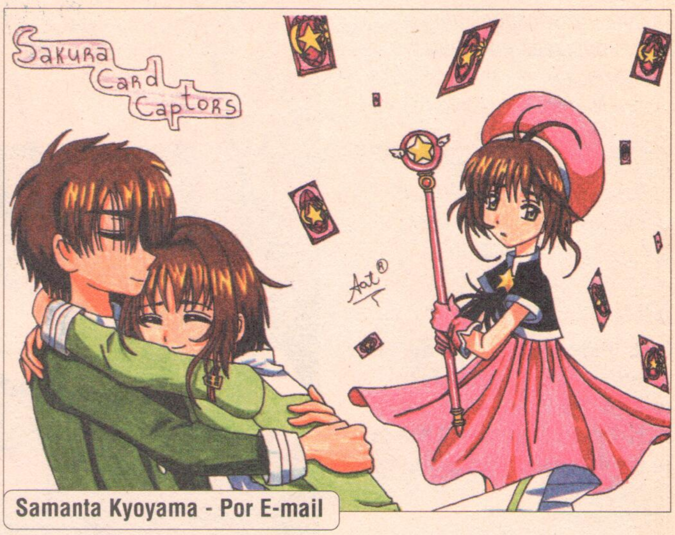
Jayme Alves do N. Filho quer se corresponder por cartas com os fãs de animês e mangás. O endereço é R. Eduardo Angelim, 990 – Bairro Montese – CEP: 60420-470 – Fortaleza (CE).

Nosso amigo **Fulvio Lima** quer formar um grupo de fanzineiros e, para isso, pretende encontrar pessoas interessadas no assunto. Quem estiver a fim basta mandar uma mensagem para maisbatera@yahoo.com.br.

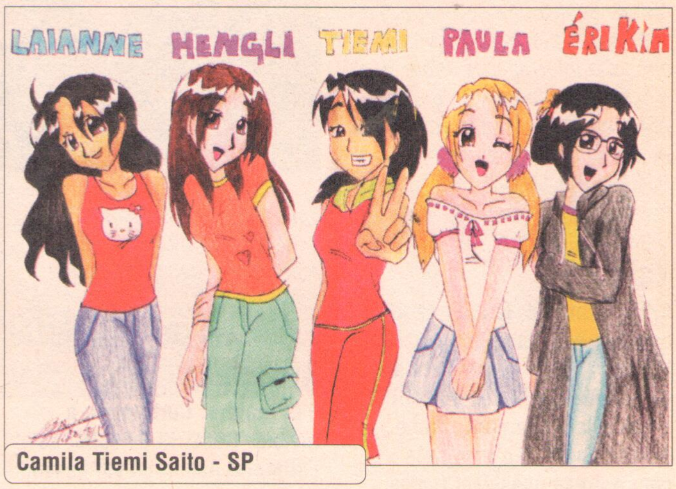
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



Victor Cláudio de Paula e Silva - Por E-mail



Samanta Kyoyama - Por E-mail



Camila Tiemi Saito - SP

FANZINES

Para divulgar seu zine nesta seção é muito fácil, basta enviar uma cópia para publicação para o endereço da revista com os seguintes dados: Nome completo do responsável, nome do fanzine, endereço para contato (além de e-mail e homepage se houver), sinopse, formato e preço. Caso deseje enviar via e-mail, a capa deve conter no mínimo 10 cm de altura e estar numa resolução de 300 dpi. Se possível, siga este modelo na hora de incluir as informações:

Fanzine: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Descrição: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Preço: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Sinopse: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Integrantes: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Endereço: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

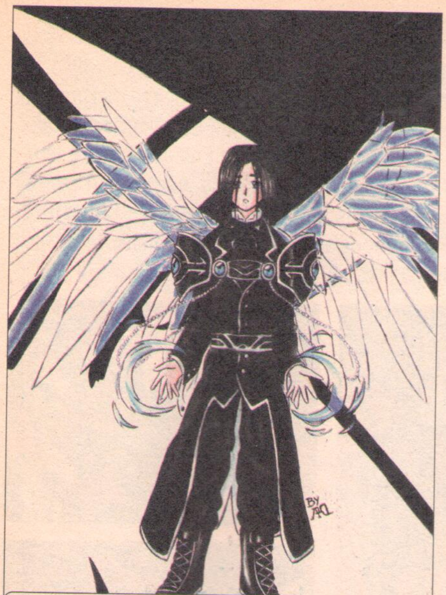
ATENÇÃO:
Estamos recebendo muitas mensagens eletrônicas com a resolução da capa e dados sobre a edição incompleta. Por favor, fiquem atentos as regrinhas da seção.

ZINE ESGOTADO...
Os responsáveis pelo fanzine Mercenários Pocket (divulgado na NT nº 4) informa que no momento a edição está esgotada.

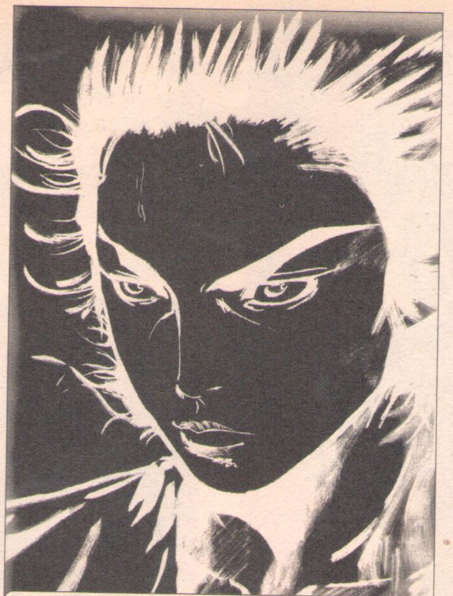
Fanzines desta edição:

FANZINE X-TREME!
RONIN
ASSASSINO

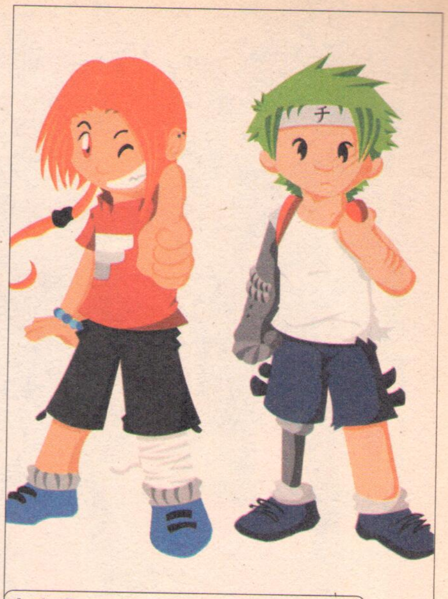
Ronin Assassino
Formato: 14,5 x 21 cm e P/B
Preço: R$ 2,50
Sinopse: No primeiro volume, o personagem principal (Shidoshi Ho) tenta descobrir como seu pai foi assassinado. Ele enfrenta os maiores inimigos, com crueldade e força, para descobrir seu passado.
Integrantes: David Rangel R. Soares
Endereço: Rua Guaraciaba, 282 – Serra (ES) – CEP: 29160-000



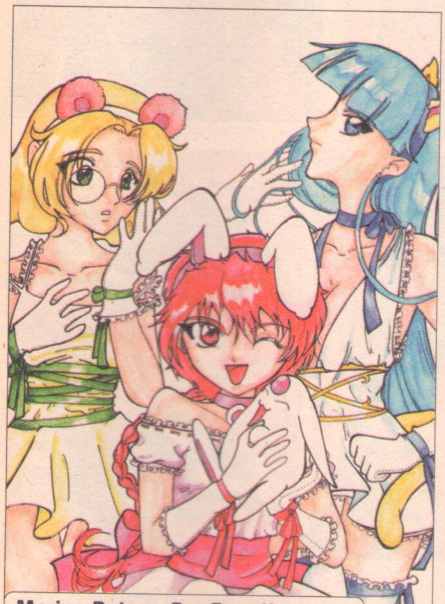
André da S. Gomes – SP



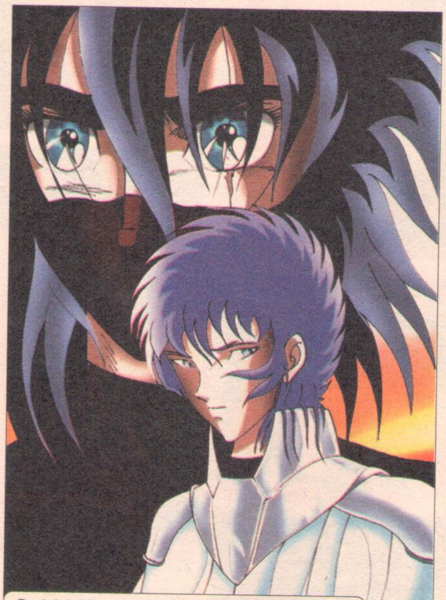
Fulvio Lima – Por E-mail



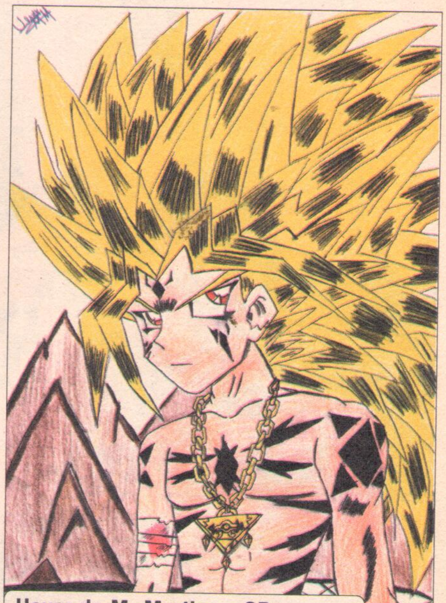
Luiz Fernando P. Passos - GO



Marina Dutra – Por E-mail



Sahid Mansur - Por E-mail

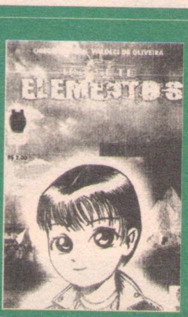


Uever de M. Martins – SP

Black Metal

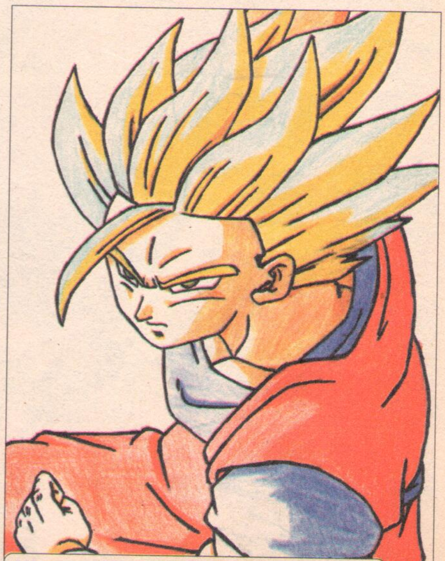
Black Metal vol. 5

Formato: 14,5 x 21 cm e P/B – 52 páginas
Preço: R$ 5,50 ou R$ 6,50 (capa colorida)
Sinopse: Neste número, Ikki se encontra numa missão de exploração em busca de um artefato místico nas profundezas de uma caverna, na Inglaterra. O cavaleiro não imaginava que era espreitado por um ser infernal e um combate com a criatura logo se torna inevitável...
Integrantes: Monique L. Novaes – moniqueleitenovaes@yahoo.com.br
Endereço: Rua Rocha Medrano, 102 – Sd. São Bento Novo – São Paulo (SP) – CEP: 05881-270



Os Sete Elementos

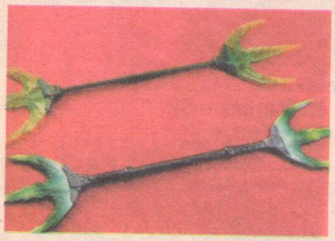
Formato: 14,5 x 21 cm e P/B
Preço: R$ 2,00 ou R$ 3,00 (capa colorida)
Sinopse: Conta a história de um garoto que, sem querer, encontra um livro amaldiçoado e selado. Esse livro contém diversos mistérios, entre eles, o destino da humanidade. A história narra a saga de uma grande batalha entre anjos e demônios e a aventura em busca do Poder Supremo.
Integrantes: Cícero Pinto – thesevemelements@hotmail.com
Endereço: Rua Francisco Pedro, 251 – Princesa Isabel (PB) – CEP: 58785-000



Wagner Alves da Silva - Por E-mail

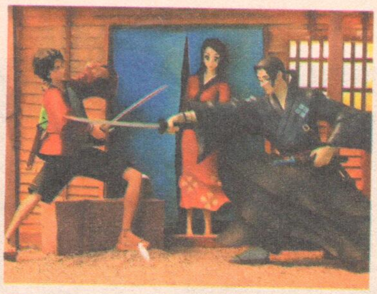
Endless Walts
XXXG-01S2 Altron Gundam

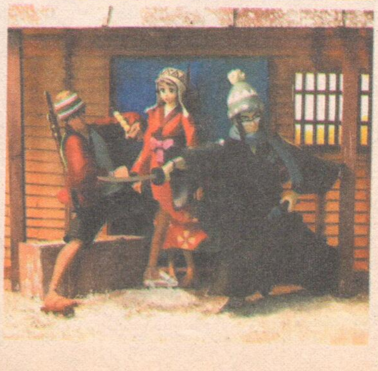
Mais uma figura para encher os olhos dos fãs não apenas de Gundam, mas para aqueles que apreciam mechas no geral. Esse kit de plástico da Bandai é baseado na série Gundam Chronicle Endless Waltz e tem escala de 1:100, trazendo diversos itens opcionais, que podem criar novas versões do robô. As imagens que podemos conferir mostram uma versão modificada, toda modelada pelo japonês Susuki Masaki. Esse qualquer um gostaria de ter exposto em sua prateleira.

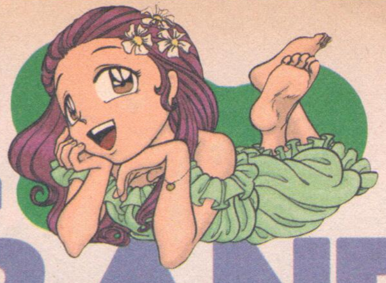


Samurai Champloo

A empresa norte-americana Jazwares anunciou o lançamento de uma linha exclusiva de bonecos baseados no sucesso Samurai Champloo (do mesmo criador de Cowboy Bebop, com estréia prevista no Brasil para este ano). Cada figura custará cerca de R$ 30,00 e trará diversas peças e acessórios alternativos (os personagens disponíveis serão Mugen, Jin e Fuu).







SEMPRE MELHORANDO!

Desde que assumiu o cargo de editora da seção de mangás da Panini, Elza Keiko vem provando que evoluir é sempre possível e realiza melhorias consideráveis nos títulos da editora.

Por Junior Fonseca

***Neo Tokyo:* Primeiro, a pergunta óbvia: como você se tornou editora da seção de mangás da Panini?**

Elza Keiko: Acredite se quiser, foi por causa de um fanzine. Já trabalhava com editoração há alguns anos e havia publicado duas HQs, além de ter participado com um roteiro do projeto Mangá Tropical, de Alexandre Nagado. Mas foi o Orbital que realmente me abriu as portas para a Panini. Bem, voltando um pouco no tempo, sou descendente de japoneses por parte de mãe e, justamente por causa dela, tenho contato com o shojo mangá desde antes da alfabetização. Foi com a Shojo Friend que me apaixonei por desenho e cresci sonhando em ser desenhista. Conforme cresci, enquanto continuava a travar minha eterna batalha com o lápis e o papel, tornei-me "aborrescente" e minha mãe me mandou ir "trabalhar, para ver se ganhava algum juízo". Fui ajudante-geral de loja de souvenir à garçonete de restaurante. Por sorte, paralelamente a trabalhos diversos, consegui fazer uma faculdade de Comunicação Social. Meu primeiro trabalho na área de comunicação foi logo em uma agência de publicidade e o fato de eu desenhar desde pequena me ajudou bastante a conseguir a vaga. Depois de quatro anos nessa agência, passei a trabalhar por contra própria, tanto com diagramação, quanto com ilustração. Edição, apenas em trabalhos de faculdade e fanzines. Foi então que fiquei sabendo que a Panini estava precisando de designer gráfico. Munida de minha cara-de-pau, meu portfólio e meus fanzines, fui a um evento e mostrei o que sabia fazer para o Fernando Lopes, editor da Marvel/Panini. Em uma semana de entrevistas e testes, a vaga era minha. Durante um ano trabalhei como designer da Mythos, que além de editora também presta serviços de produção da linha de quadrinhos para a Panini. Como mangá é uma estética a qual eu já estava acostumada desde que me lembro por gente, meu envolvimento com os títulos de mangá da Panini foi natural. Até que o Fabiano Oggh Denardin, na época editor das linhas DC e Planet Mangá e que estava sobrecarregado de títulos, começou a me passar o trabalho de assistência editorial dos mangás. Com a chegada de novos títulos, passou a ser necessário um editor exclusivo para a linha de mangás e a batata quente que já estava passando pela minha mão, na minha mão ficou.

Claro que é uma tremenda honra trabalhar com tantos títulos de qualidade inquestionável, mas... puxa, eu não só não planejei nada disso como me espanto com a volta que acabei dando para conseguir fazer do mangá o meu meio de subsistência! E me assusto ainda hoje, passado mais de um ano na função, com a responsabilidade que está comigo...!

***NT:* Antes de se tornar editora, já conhecíamos a Elza Keiko por diversos trabalhos na área editorial e, principalmente, por seus trabalhos em fanzines. Você continua dedicando um tempo para eles?**

EK: Hmmm... infelizmente, não... Trabalho com os mangás 10 horas por dia, em média. Em época de fechamento de edição, chego a trabalhar 14, 16 horas, no mínimo. No fim, acaba não sobrando muito tempo para tocar projetos pessoais... Por isso, para não ter que abrir mão totalmente de algo que faz parte de mim, atualmente tenho me dedicado às tiras... Apesar de serem desenhos simplesinhos, a construção da historinha requer muito mais tempo de lapidação, porque é muito mais difícil ser sucinto do que prolixo. Chego a desenhar 3 ou mais versões da mesma tira para conseguir a expressão, a simplicidade ou o tempo certo da piada. E nem sempre me convenço de que o resultado funciona... Para otimizar as coisas, utilizo o tempo livre no metrô para desenvolver os temas... Foi a maneira que encontrei para não ficar totalmente parada. Com isso, infelizmente, não faço a menor idéia de quando terei material para lançar um próximo fanzine, embora ainda não tenha desistido de voltar a fazer. As tiras podem ser lidas no Jornal Nippo Brasil, aos domingos. Sonho em, um dia, voltar a fazer o Orbital, claro, especialmente agora que foi indicado para o HQMix na categoria Melhor ►

► Berserk

ÓRBITAL
R$ 3,00
março 2005
#2
Erica Awano, Joe Prado e Octavio Cariello falam sobre PROFISSIONALIZAÇÃO no mundo dos quadrinhos

Prozine, ou seja, melhor zine feito por e com acabamento profissional...
Outra atividade que mantenho paralelamente à edição, são as aulas da Quanta Academia de Artes (www.quantacademia.com.br) nos eventos de mangá/animê, assim como aulinhas em revistas do meio e no blog do Orbital (www.orbitalzine.zip.net). É uma maneira de manter meu desenho na ativa e de passar adiante tudo o que eu tenho aprendido. Se tem algo em que eu acredito é que, ao mostrar possíveis caminhos para outros, consigo encontrar meus próprios caminhos. Talvez seja influência de se ter muitos professores na família...

NT: Acho que a pergunta seguinte todos os fãs sonham fazer... Como é a rotina de uma editora de mangás?
EK: Um caminho estreito entre o inferno dos prazos curtos e a terra prometida da perfeição. Como eu acho que vocês não vão se contentar com essa resposta, vou esmiuçar um pouco mais para vocês entenderem o que digo. O trabalho de edição nada mais é do que viabilizar que a revista chegue completa e correta até o leitor. Ou seja, cabe a mim conseguir desde o material que vai ser usado para o trabalho (revistas para serem traduzidas? Fotolitos? Arquivos digitais?), até a resposta da seção de cartas. Uma das coisas mais importantes na edição é o planejamento da publicação, a definição do que a gente chama de "espelho", um modelo esquematizado de quantas páginas terá a revista, em qual página começa cada capítulo, em quais páginas ficarão o expediente ou a página de créditos etc. Por mais que as revistas sigam um certo padrão, é um tanto complicado guardar cada detalhe de cada um dos 10 títulos que normalmente estão em produção ao mesmo tempo, todos em etapas diferentes, que somam cerca de 1800 páginas por mês. Chega uma hora em que a gente começa a confundir as publicações, daí a necessidade de ter um mapinha de cada publicação, para ter um controle de quais conteúdos serão necessários providenciar e quais já foram providenciados.
De posse desses 10 mapinhas mensais, meu trabalho passa a ser estalar chicotes para que todo o conteúdo definido esteja pronto e correto no dia exato definido para liberar tudo para a gráfica. Ou seja, é uma corrida contra o tempo e contra os erros. E lá vou eu enviar para a tradutora, providenciar os editoriais básicos (capas, expedientes etc.), enviar para o Japão para aprovação, cobrar a tradutora, revisar o trabalho dela, enviar para os letristas, providenciar os editoriais extras, cobrar aprovação do Japão, cobrar o letrista, revisar o trabalho do letrista, enviar para a revisão, cobrar a revisão, cobrar aprovação do Japão (sim, sempre que possível), terminar os últimos detalhes das páginas editoriais, providenciar que tudo seja corrigido, iniciar o fechamento, conferir o material fechado e enviar para a gráfica, revisar o protótipo da revista que a gráfica envia para conferência (o "boneco"), corrigir os últimos detalhes e fazer a aprovação final. Pronto, agora tudo está entregue às mãos de Deus e nada mais pode ser feito. Ufa! Essa mesma rotina é aplicada a cada um dos títulos da linha Planet Mangá. E sempre há pelo menos dois volumes de cada título sendo produzidos ao mesmo tempo, geralmente em etapas diferentes de produção.

NT: Qual é o critério de suas escolhas no que diz respeito ao que vai se trazer para o Brasil ou não?
EK: Hmmm... bem, essa é a parte mais irônica desse negócio de editar... todos acham que a gente manda e desmanda na escolha dos títulos, mas as coisas não são assim tão fáceis. Por exemplo, se a escolha de títulos dependesse só de mim, Full Metal Achemist já seria da Panini há muito tempo, assim como Akira e todo o material do estúdio Gihbli, que adoro verdadeiramente.
A verdade é que as coisas são muito menos uma questão de escolha e muito mais uma questão de disponibilidade do título e de condições impostas no processo de negociação. Aos olhos do fã desavisado, tudo parece depender da boa vontade e visão comercial do editor brasileiro, como se não contassem as condições impostas pelo autor, o tipo de contrato que ele assinou com a editora original, o tipo de contrato que a editora original assinou com licenciantes do Ocidente, que por sua vez podem impor restrições com outros licenciantes, ou ainda, o tipo de contrato que a editora original assinou com o estúdio de animação ou com uma empresa de jogos, ou ainda o valor que a renegociação de todos esses contratos e restrições pode alcançar...
E o quanto todos esses trâmites comerciais podem influenciar no valor de contrato de um título, transformando uma grande promessa de vendas em um negócio arriscado...
A verdade é que tudo isso acaba pesando muito mais do que um suposto abaixo-assinado com 200 mil assinaturas de leitores pedindo por Sailor Moon ou Naruto. Sim, qualquer empresário que esteja minimamente antenado no mercado sabe que esses títulos são potencialmente interessantes. Mas, nem mesmo se esses 200 mil leitores supostamente resolvessem fazer greve de fome na esperança de ter esses títulos publicados no Brasil, seria possível realizar esse sonho, não enquanto esses títulos estiverem indisponíveis para negociação.

Para os leitores, o mangá é um sonho, uma alegria, uma esperança. Para as empresas envolvidas no mercado, é um negócio. E não estou me referindo à Panini em especial, ou às demais editoras brasileiras, mas também às editoras americanas, européias, chinesas ou japonesas. E que fique bem claro que não há nada de errado nisso, este é o nosso mundo. O meu papel é ficar no meio do caminho entre o leitor e a empresa para a qual trabalho e fazer essa ponte é uma função delicada. Da mesma forma que eu tenho que ter consciência de que, para o leitor eu encarno a entidade que leva a dose mensal de sonho, o meu trabalho também é dizer para a empresa o que vocês esperam dela, mas sem garantia de que o pedido será atendido.

Angel Sanctuary

NT: Qual a relação entre a divisão editorial brasileira e a matriz da Panini, a respeito dos mangás? As adaptações, por exemplo: vêm prontas das edições européias?

EK: Todo material é traduzido e adaptado diretamente das edições japonesas. Portanto, o texto é o mais fiel possível. Já as imagens, dependem. Por exemplo, os fotolitos de Angel Sanctuary vêm direto da Hakusensha. Quanto às imagens de capa de AS, e de Berserk, algumas são fornecidas pela Panini Italiana, algumas são digitalizadas e tratadas diretamente dos respectivos artbooks. A relação que existe entre as duas empresas é a de matriz e filial e pesa principalmente em relação aos contratos fechados, aos lançamentos feitos dentro de um cronograma e ao material utilizado. A matriz não interfere em coisas como definição de nome de personagem ou se haverá notas ou não.

NT: Ao seu ver, leitura oriental é realmente necessária ou é questão de um purismo excessivo?

EK: Hmm... talvez seja purismo sim, mas não excessivo. Se por um lado a leitura oriental conflita com a ordem de leitura natural dos brasileiros, o que pode afastar leitores que não estão acostumados à linguagem do mangá, por outro lado, a leitura ocidental altera a leitura original planejada pelo autor, fazendo com que o material não seja tão fiel ao original, o que também pode afastar os leitores que já conhecem a linguagem. Entretanto, me parece que esse tipo de discussão é um tanto improdutiva. Se estivéssemos em um grupo de estudo de semiótica, o assunto seria mais do que pertinente. Mas, em se tratando de um produto de massa, o que importa não é a minha opinião pessoal, e sim o que vai fazer o mangá vender. A decisão de trocar a ordem de leitura dos mangás da Panini, por exemplo, baseou-se na idéia de trocar o duvidoso pelo que é garantido. Pode ser que não estejamos trazendo leitores novos para a estética mangá, ou, em outras palavras, pode ser que não estejamos aumentando a quantidade de leitores de mangá proporcionalmente à população brasileira; mas é certo que os nossos mangás que são publicados na ordem de leitura original vendem mais do que os que eram invertidos. Talvez seja coincidência, mas o que sei é que os novos lançamentos continuarão saindo na ordem de leitura oriental.

O que condeno veementemente é autores brasileiros criarem histórias que seguem a estética mangá, utilizando-se da ordem de leitura estrangeira. Me desculpem os que discordam, mas isso, além de ser um desrespeito ao próprio público, é uma total demonstração de falta de personalidade. >_<'

NT: Há algum público ainda não atingido pelos lançamentos da editora e que estejam na mira?

EK: Sempre há, né? Acho que qualquer empresa tem a meta suprema de dominar o mundo! Hahaha! Mas, falando sério, nossos leitores têm, em sua grande maioria, 17 a 22 anos, de ambos os sexos. Com os novos lançamentos já previstos, a expectativa é que aumentemos o leque para 14 a 30 anos, sendo que os títulos novos são shojos e seinens... ou seja, para garotas jovens e homens adultos... Eu, pessoalmente, gostaria (e que fique claro que não se trata de estratégia da empresa, mas sonho meu) que houvesse mais títulos shonen e josei também, ou seja, para garotos adolescentes e para mulheres adultas. Nossa! Quem sabe um dia trabalho com joseis? Mas, antes que se questione esta declaração, o fato de um título ter o rótulo shojo, seinen, shonen ou josei não impede que quem não faça parte do perfil do público alvo original não se interesse pelos títulos. Tenho certeza de que muito marmanjo vai se apaixonar por nossos lançamentos shojos e que muita garotinha romântica vai ficar vidrada nos novos seinens!

NT: Os shoujo mangá (mangás para garotas) dão certo, ou têm tal possibilidade no Brasil? Qual a sua opinião a respeito?

EK: Nossa, claro que dão certo! Acho até engraçado que se questione isso... Não falo isso como fã e leitora assídua, mas como editora mesmo, uma vez que recebo centenas de cartas e mensagens por mês dos leitores de Angel Sanctuary. Especialmente porque aqui no Brasil esse rótulo não é tão nítido quanto no Japão. Acredite ou não, 45% dos que escrevem para AS são meninos. E são poucos os que comentam as batalhas sanguinolentas. A maioria dos meninos que nos escrevem estão empolgadíssimos e até emocionados com a história de amor proibido, porém sincero, entre Setsuna e Sara. Mesmo depois do início tímido no Brasil, atualmente o shojo já virou um nicho interessante e, pessoalmente, creio que o mercado de quadrinhos feminino só tende a crescer. Basta ver a profusão de revistas sobre fadas, bruxinhas e princesas nas bancas. Um dia, essas meninas vão crescer e certamente vão descobrir o shojo. ➤

O Livro do Vento

Merupuri

NT: Lobo Solitário se tornou o maior sucesso da Panini – e talvez o mais vendido mangá no Brasil, contrariando inclusive o perfil da ala dos fãs hardcore, que não são o verdadeiro alvo dessa série. Isso não abre uma porta para outros clássicos de alcance amplo de leitores, como o Kamui-Den de Sampei Shirato ou Golgo 13 de Takao Saito, que possam dar prosseguimento aos materiais voltados a esse perfil de leitor?

EK: Fã hardcore? Nossa, muito pelo contrário! Esse título é o que abrange o maior leque de leitores da linha Panini, certamente! Dentre os leitores de Lobo temos os órfãos das edições da Cedibra e da Sampa; os leitores não hardcore de comics; os leitores de mangás normais; os seguidores de Frank Miller; os amantes da cultura e história japonesa e até mesmo os próprios nikkeys!... Para se ter uma idéia, meu avô de 90 anos comemorou quando eu disse que estava trabalhando com Kozure Ookami! E minha avó de 87 anos resolveu reler a série que tínhamos em casa. Detalhe: pela terceira vez.

Lobo Solitário é um título que agrada até mesmo aos fãs de comics com mais de 30 anos, aqueles que assumidamente têm resistência a ler qualquer coisa que tenha que ser lido da direita para a esquerda.

Quanto a abrir a porta, pode ter certeza de que a Panini percebeu o potencial dos clássicos. Tanto é que, ainda este ano, será lançado Crying Freeman, de Kazuo Koike e Ryoichi Ikegami, e Kubikiri Asa, dos mesmos autores de Lobo Solitário, Kazuo Koike e Goseki Kojima, também conhecida no Ocidente como Samurai Executioner.

NT: O mercado japonês é bastante segmentado e, paralelo a isso, possui traços culturais não apenas distintos, como conflitantes em relação ao que está arraigado na cultura ocidental, por meio dos dogmas monoteístas. Houve certo receio ao lançar Angel Sanctuary (que trata de temas relativos a parafilias e possui cunho religioso), seja por questões mercadológicas ou éticas?

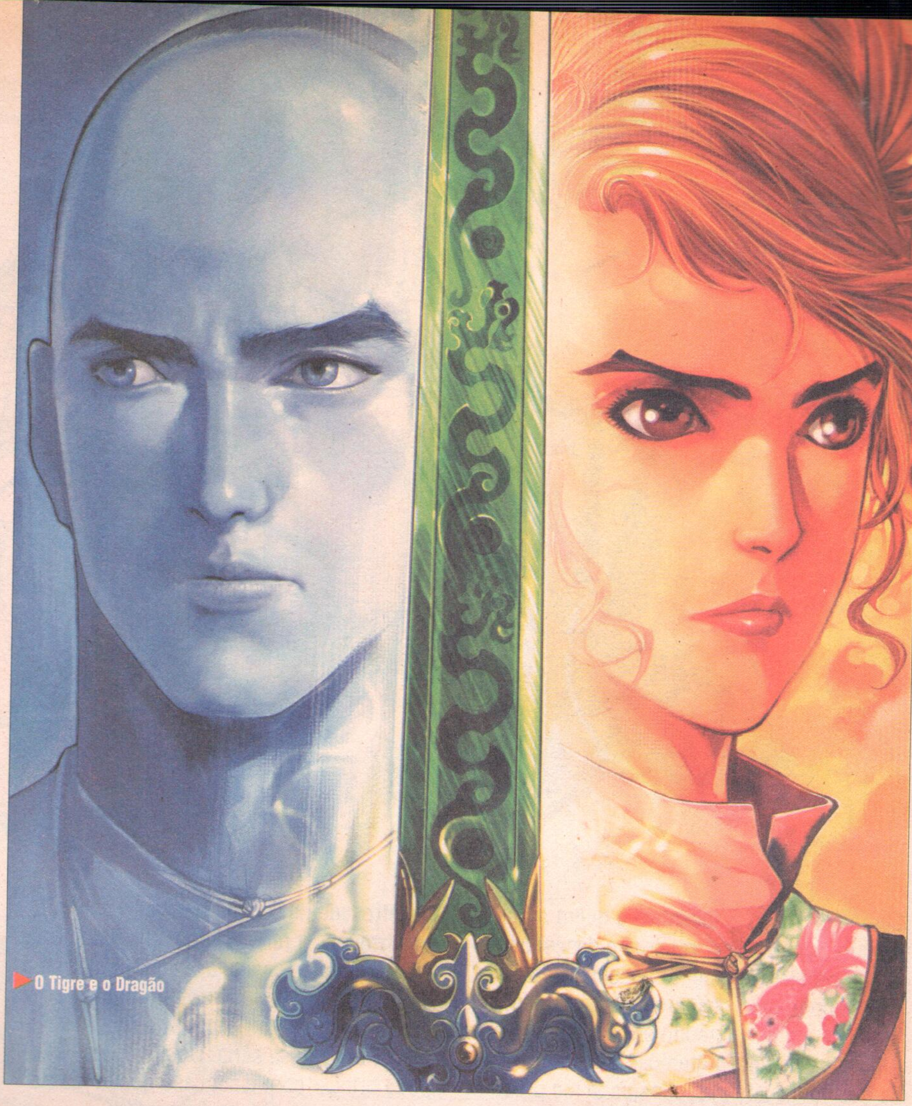
EK: Na verdade, nenhum receio. Angel foi um dos poucos e felizes casos em que as sugestões dos leitores conseguiram vingar sem obstáculos. Mesmo sendo supostamente pouco conhecido, era um título gótico, temática ainda não explorada, embora visivelmente comercial; polêmico, e nada como uma boa polêmica para um título se autodivulgar; bonito e cheio de reviravoltas e batalhas emocionantes. Por que não arriscar? Por outro lado, por mais que alguns poucos fanáticos religiosos sejam barulhentos, este país é essencialmente ecumênico. Na verdade, tão ecumênico que já virou salada de religiões. E, cá entre nós... essa tal de Nova Era já mandou todos os dogmas para o espaço faz tempo. Que abalo faria uma história em quadrinhos, um veículo que (infelizmente) sequer é encarado com seriedade? Cá entre nós, tenho minhas dúvidas de que algum líder fanático religioso saiba o que é mangá, quanto mais o que é Angel Sanctuary, muito menos sobre o que o título fala.

Quanto a questões éticas, apesar de tocar em assuntos como incesto, homossexualismo e afins, o mangá não é uma apologia a essas práticas. Apenas apresenta os personagens, os problemas que enfrentam por possuírem desejos diferentes do convencional e o que são capazes de fazer para resistir à tentação ou lutar por seus desejos. Sinceramente, acredito que discutir claramente sobre tais assuntos é uma postura muito mais correta e esclarecedora do que fingir que eles não existem.

NT: E quanto ao gosto pessoal influir na tarefa de um editor? Há o risco de o editor confundir análise de mercado e mera preferência? Como você evita cair nessa armadilha?

EK: Na verdade, várias vezes sou tomada por dúvidas sobre qual decisão tomar. Será que o público prefere matérias ou notas? Galeria de imagens ou cartas? Transcrição fonética, tradução literal do significado ou aproximação do sentido original desejado pelo autor? Padronização da linguagem de todos os personagens para o padrão da norma culta ou adaptação da linguagem conforme a tônica indicada pelo autor? Normalmente, acabo tomando a decisão baseada num amálgama entre o material que tenho disponível para trabalhar, a fidelidade à intenção original do autor e o público que vai lê-lo. Por exemplo, a opção por Glossário e Matérias em Lobo Solitário, Cartas e Matérias para Berserk ou Cartas, Notas e Galeria de imagens para Angel Sanctuary.

Lobo Solitário é um clássico ambientado no Japão medieval, um universo palpável, real, cujo público alvo é adulto, culto e interessado em cultura japonesa. Optamos por não arriscar: um material de apoio seria mais bem-vindo do que um material temporal e opinativo. Já Berserk, embora seja indicado para maiores de idade, possui uma grande quantidade de adolescentes e jovens adultos como leitores. Além disso, embora faça referências ao período da Baixa Idade Média e à demonologia, é claramente um universo de fantasia hermético. Algumas matérias são bem-vindas para aprofundar uma ou outra referência, mas a quantidade de mensagens enviadas antes mesmo do lançamento da primeira edição deixou claro que o leitor de Berserk gosta mesmo é de opinar e quer ser ouvido. Por outro lado, Angel Sanctuary, apesar de ser uma obra totalmente fictícia, possui incontáveis referências a tantas religiões, mitos e lendas, além de inúmeras referências ao Japão contemporâneo, que editá-lo torna-se quase um jogo de "encontre as referências". E, com isso, as notas tornam-se uma seção de variedades e curiosidades. Além disso, com leitores predominantemente adolescentes, a seção de cartas funciona tanto como um fórum de opiniões como um mural de recados e isso torna a revista interativa, dinâmica e reforça a tão desejada sensação de identidade. Por fim, para aqueles adolescentes que não têm paciência para tanto falatório, mas adoram os desenhos, tem a galeria de imagens. Admito que há muito de minha preferência nessa definição de conteúdo, mas me mantenho sempre atenta à opinião de leitores, não apenas entre aqueles que me escrevem, mas também em fóruns e listas de discussão na Internet. O público de fóruns não representa fielmente o público de banca, claro, mas procuro recolher o máximo possível de opiniões para conseguir conciliar com o que acredito que seja o melhor para o material. E essa preocupação em descobrir o que agrada mais ao leitor já me ajudou a tomar várias decisões importantes, como quando passamos a numerar as páginas de Angel ou passamos a colocar as palavras que levam às notas em negrito. Essa é a prova de que não só a opinião do leitor é importante, mas também fonte de várias boas idéias!


O Tigre e o Dragão

***NT:* Na sua opinião, por que tão poucos artistas nacionais deslancham? Como editora, adotaria uma política de incentivo a talentos do mercado nacional?**

EK: Porque a gente tem que pagar as contas e a vida prática acaba falando mais alto. Pelo menos foi isso o que me afastou dos desenhos e dos roteiros, embora não me impeça de continuar tentando. A grande maioria dos artistas decentes acaba seguindo a oportunidade que se abre à sua frente e nem sempre esse caminho é o que ele esperava ou sonhava. Mas isto não é algo ruim, pelo contrário. É a seleção natural. Doa a quem doer, a vida é para os fortes e para os corajosos. Se você está vivo e lendo esta entrevista é porque já é um vencedor. O esperma que lhe deu origem conseguiu superar outros milhões de espermas. Você foi uma criança que venceu o sarampo, a caxumba e a ameaça de desidratação. Você foi capaz de aprender a ler e a escrever. Você conseguiu sobreviver aos coleguinhas de escola! E conseguiu sobreviver à primeira desilusão de amor. Por que não conseguiria lutar por seu sonho ao mesmo tempo em que provê o próprio sustento? Por que ficar reclamando da vida esperando que o mundo lhe dê uma chance? Para o quê você vive, afinal? Para ter fama ou para realizar-se? Tem certeza de que sabe a diferença entre uma coisa e outra? Se o que você procura é fama, então vá lutar por seus 15 minutos com algo que não exija tanto esforço. Vá participar do Big Brother e deixe o caminho aberto para quem está realmente disposto. Lamento desiludir a tantos, mas a verdade é que, embora pareça divertido, ser quadrinhista não é para bananas. É preciso estudar, treinar, questionar, reinventar, superar. O tempo inteiro. Ser um contador de histórias não é só ter uma imaginação fértil e divulgar suas invenções. Antes de qualquer coisa, é preciso estar disposto a observar o mundo e aprender com ele. Muitos acham que o que têm a dizer é a coisa mais interessante do mundo, mas só quem tem a capacidade aprender também com o silêncio é capaz de contar boas histórias.

Para conseguir deslanchar é preciso que o candidato entenda que precisa primeiro se auto-sustentar. Não acho que a dificuldade de começar seja um problema exclusivo do Brasil. Essa luta para se encaixar em algum lugar na sociedade rola no mundo todo. A molecada tem a maior fantasia de que o Japão é o paraíso dos desenhistas, mas não é bem assim! A concorrência lá é muito mais difícil do que aqui. Assim como a produção é maior e a quantidade de estúdios maior, a quantidade de candidatos (BONS DE VERDADE!) é infinitamente maior. Aqui no Brasil, qualquer Zé Mané que desenha dois olhões cheios de brilho mas que não sabe desenhar um sofá em perspectiva já consegue trabalho estampando camiseta. Do que vocês estão reclamando? Continuem trabalhando com estamparia e aprendendo a observar o mundo. Um dia, depois de muita observação e experiência, passarão a produzir algo que seja mais do que olhões brilhando sobre um rosto copiado. ➤

Como editora eu já incentivo a quem me procura para analisar roteiros e desenhos. Indico problemas, aponto possibilidades, questiono pontos obscuros etc. Essa postura crítica é o que acredito ser a melhor contribuição que posso oferecer. E tenho certeza de que várias das pessoas que já me procuraram têm todo o potencial possível. Mas potencial não basta. Falando francamente, trabalho, humildade e esforço valem até mais do que desenhos lindos e roteiro intrincado. Não é porque é nacional ou porque sei o nome completo da pessoa que vou descolar uma oportunidade para ela. Eu não sou tão ingênua! E não sou dona da grana! Não vou arriscar o meu pescoço se eu não tiver certeza de que o material tem potencial. Portanto, ele tem de ser, no mínimo, de nível internacional. Façam o favor de caprichar se quiserem enviar projetos para a Panini ou para a Mythos, porque sou eu mesma quem vai filtrar e selecionar antes de viabilizar oportunidades.

NT: O que houve com Eden e Peach Girl?

EK: Aquilo que foi divulgado. Éden alcançou a edição japonesa e ficou aguardando a renovação de contrato. Mesmo que nos tenham fornecido o material para trabalhar quatro edições além do que já foi publicado no Brasil (até a edição 24 brasileira), ainda assim, a Panini tem preferido aguardar a renovação de contrato concreta para evitar problemas futuros.

Peach Girl realmente correu risco de cancelamento, daí o alerta dado aos fãs que se mobilizassem para divulgar o título. Entretanto, devido à reação dos fãs, a empresa retrocedeu e decidiu renovar o contrato. Infelizmente, a renovação também demorou. Para ambos os casos, apesar de amargar a ira do público, é muito importante ser previdente. Gostando ou não, contrato é realmente uma coisa séria. Uma empresa não pode brincar com isso, caso queira manter-se no mercado. O jeito é aguardar.

NT: Recentemente, houve o lançamento de Merupuri e O Tigre e o Dragão. O que você pode nos dizer desses dois títulos?

EK: Os dois são românticos e idealizam a relação entre homem e mulher. Porém, ambos são, nitidamente, resultado de pontos de vista de sexos opostos. Por exemplo, em Merupuri a sensualidade está implícita, sugerida, insinuada. Está em um abraço, em uma mão acariciando um rosto ou entrelaçando-se nos cabelos. Está em situações embaraçosas, porém ingênuas. Cheias de mal-entendidos e frases de duplo sentido. Em O Tigre e o Dragão, a sensualidade é tratada quase como algo proibido ou mesmo sujo até a edição 4, idealizando a pessoa amada como se fosse alguém sagrado, intocável, o que torna aqueles que admitem seus desejos, pessoas indignas de confiança. À partir da edição 5, a sensualidade passa a ser física, selvagem, quase explícita. Ambos são pontos de vista válidos e possuem enredos interessantes, mesmo sendo tão diferentes um do outro.

E ambos conseguem gerar suas respectivas polêmicas, Merupuri por abordar o nascimento de um amor verdadeiro com tamanha diferença de idade...! E O Tigre e o Dragão, por passar para o papel a estética dos filmes chineses, repletos de lutas acrobáticas e paixões ardentes.

NT: Acabando a novela, quando Karekano chega às bancas de todo o Brasil (risos)?

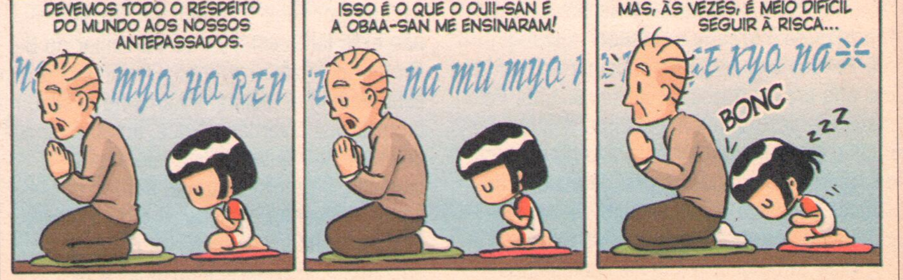
EK: Se tudo der certo, em julho!!! FINALMENTE!!! /o/

NT: Antes Você poderia nos dizer outros título já licenciados pela Panini que chegam ao país este ano?

EK: Além dos já citados Crying Freeman, Kubikiri Asa (Samurai Executor) e Karekano, temos também O Livro do Vento, de Ken Furukawa e Jiro Taniguchi, para junho, e Samurai Champloo, de Masaru Gotsubo e Manglobe, ainda sem previsão de lançamento.

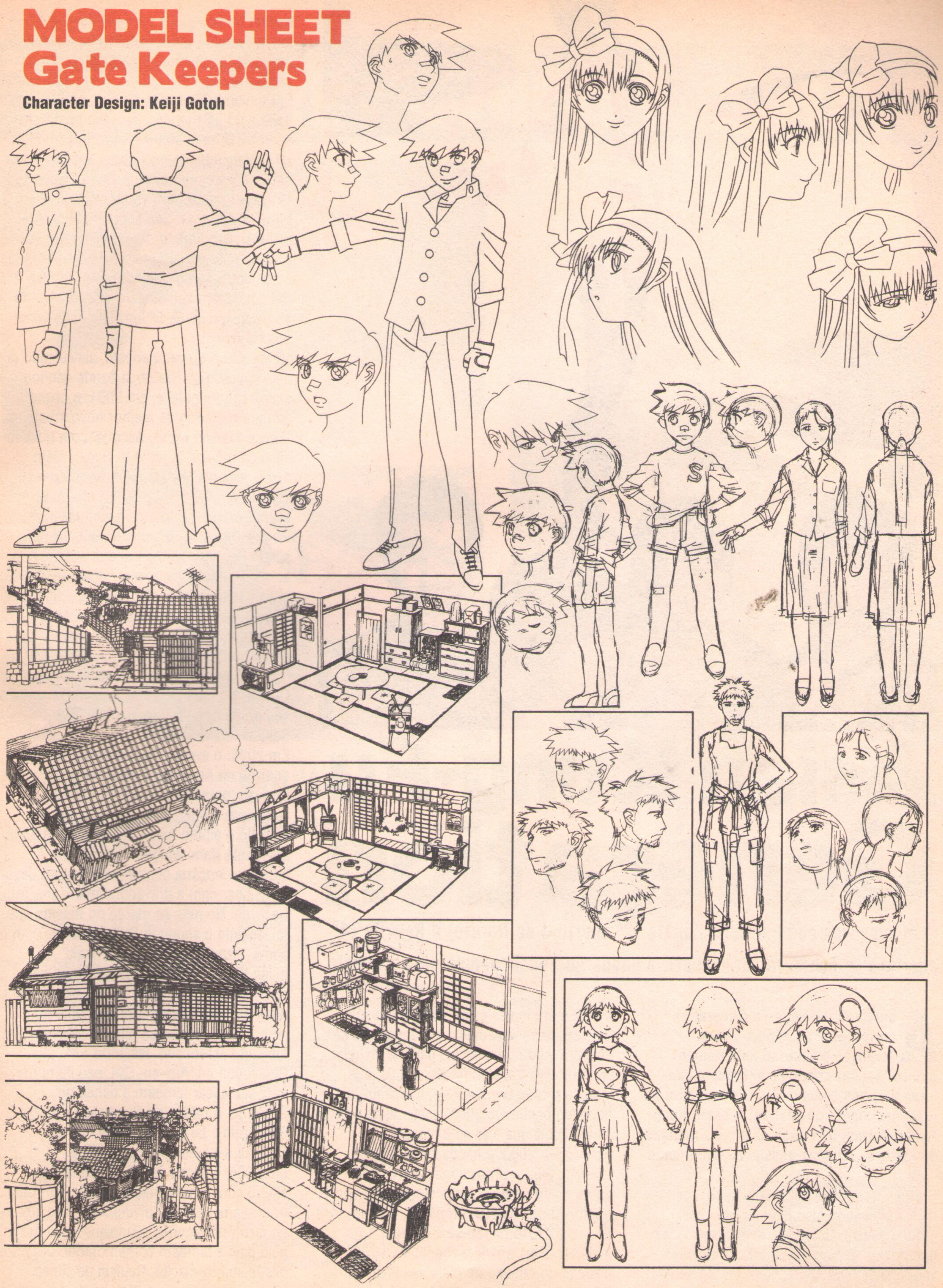
NT: Para finalizar, deixe um recado para todos os leitores sobre o que esperar da Panini para o futuro, quantos títulos devem chegar, novidades e tudo mais!

EK: Bem, já anunciei as novidades em perguntas anteriores, então, vou aproveitar este espaço para reforçar o compromisso da equipe Planet Mangá em levar aos nossos leitores o melhor trabalho possível! Tenha certeza de que se algo não dá certo, somos os primeiros a chorar! Porém, o inverso também ocorre! É uma tremenda ansiedade e felicidade constatar que as edições estão agradando a vocês! Continuem nos escrevendo, mandando suas críticas e sugestões! Não é frase chavão, não! Quem nos acompanha sabe que a gente realmente pondera e leva em consideração as críticas construtivas! Por isso, nos escreva! manga@panini.com.br NT


AKEMI-CHAN
elza keiko
DEVEMOS TODO O RESPEITO DO MUNDO AOS NOSSOS ANTEPASSADOS.
MYO HO REN
ISSO É O QUE O OJII-SAN E A OBAA-SAN ME ENSINARAM!
na mu myo
MAS, ÀS VEZES, É MEIO DIFÍCIL SEGUIR À RISCA...
KYO na
BONC
zzz

MODEL SHEET
Gate Keepers

Character Design: Keiji Gotoh



Asian Kung-Fu Generation

Com sucessos como Haruka Kanata (2ª abertura de Naruto) e Rewrite (4ª abertura de FullMetal Alchemist), a banda foi a mais pedida para a revista.

Por: Giuliano Peccilli

A banda Asian Kung-Fu Generation pertencente ao gênero j-rock. Alcançou o sucesso pelo mundo inteiro, apenas sendo comparado a cantoras de j-pop como BoA e Utada Hikaru no reconhecimento do público. A Asian Kung-Fu Generation tem páginas e mais páginas de todos os idiomas possíveis pelo mundo.

O grupo é formado por Kita Kensuke (guitarrista líder e vocalista de fundo - ou "background vocal"), Gotoh Masafumi (vocalista e guitarrista), Yamada Takahiro (baixista e vocalista de fundo) e Ijichi Kiyoshi (baterista). Comemorando 10 anos de estrada, o Asian Kung-Fu Generation começou vendendo seu trabalho em inglês e em seu site pessoal. Realizando vendas online e entregando fitas masters para rádios locais para se divulgar, seu primeiro trabalho foi Kona Yuki, que logo se tornou um sucesso, marcando o nome da banda em 2001, exatamente cinco anos depois que eles se juntaram.

Apenas em 2003, a banda lançaria seu primeiro álbum profissionalmente (diferente do mercado onde se lança singles primeiro) o mini-álbum "Houkai Amplifer". O sucesso foi imediato, tornando-se a número 1 de mais vendidas online e chegando na 35ª posição no ranking de mais vendidas da Oricon, sendo a revelação do ano. O sucesso foi tão grande que a música Haruka Kanata foi licenciada para ser usada no animê Naruto, que elevaria ainda mais o nome da banda, quando a música ultrapassou barreiras, chegando ao resto do mundo. Em novembro do mesmo ano, sete meses depois do estrondoso sucesso do álbum anterior, o novo álbum "Kimi Tsunagi Five M" foi lançado, apenas com canções feitas naquele ano, reunindo os singles lançados em agosto e outubro (Kimi to iu hana e Mirai no Kakera). Seu segundo trabalho profissional também foi considerado como primeiro álbum completo (já que o anterior é considerado um mini-álbum). Vendeu 250 mil cópias em seu lançamento, chegando ao impressionante 5º lugar de mais vendidos do Oricon.

Nessa altura do campeonato, alavancado pelo sucesso de Naruto, a banda ganhou expressão mundial e, em 2004, o grupo ganhou o prêmio de melhor novo artista no "Space Shower Music Awards" com o videoclipe da música "Kimi to iu Hana". Além disso, eles participaram em diversos festivais de verão e começaram a organizar um evento próprio, o "Nano-Mugen Festival".

No mesmo ano, em agosto, foi lançado o single Rewrite, sendo a quarta abertura do animê FullMetal Alchemist, alcançando ainda mais destaque na mídia. Seu segundo álbum, "Sol fa", estourou no mercado japonês, chegando à marca impressionante de 700 mil cópias e ganhando com todo o mérito o primeiro lugar do ranking da Oricon. No mês seguinte, a banda lançaria o seu primeiro DVD com o show "Eizou Sakuhin-shou 1-maki".

Em 2005, o evento Nano-Mugen Festival ocorreu na Arena de Yokohoma onde estavam presentes 8 bandas, sendo 4 japonesas e 4 inglesas. Desse show, foi lançado o álbum Asian Kung-Fu Generation apresenta Nano-Mugen Compilation. A banda se lançaria oficialmente fora do Japão ao assinar com a gravadora americana Tofu Records. No mês de março do mesmo ano, foi lançado o segundo DVD da banda com o show "Eizou Sakuhin-shou 2-maki".

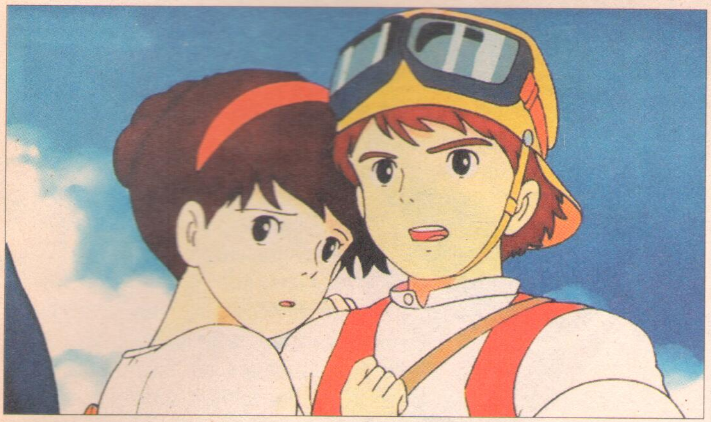
Asian Kung-Fu Generation no Japão tem como gravadora a Sony Music Japan, que é dona da Toku Records. Assim, quando a empresa decidiu lançar álbuns japoneses no mercado americano, testando T.M. Revolution e L'Arc~en~Ciel, não demorou para ela lançar também a banda no Ocidente. A banda ainda lançaria o single Blue Train e faria uma mini-turnê em Suisaka, fechando o ano de 2005.

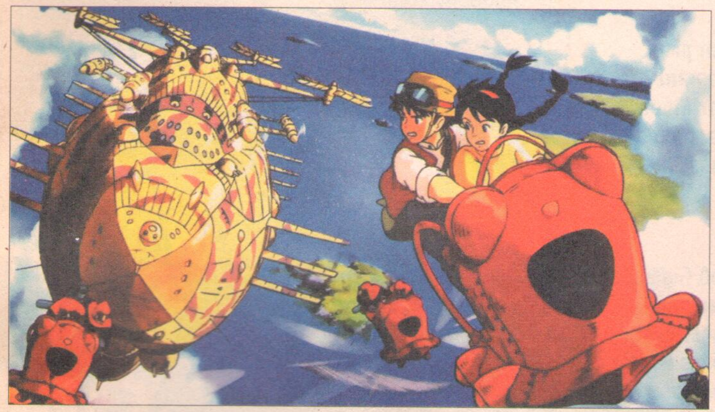
Em 2006, a banda lançou o seu terceiro álbum com o sugestivo nome de "Fan Club". Agora, a banda está divulgando esse álbum no território japonês, planejando sua turnê pelo país e também comemorando dez anos desde sua formação. Repleta de clipes "malucos" e com uma história de sucesso, a banda ainda tem muita história para contar...

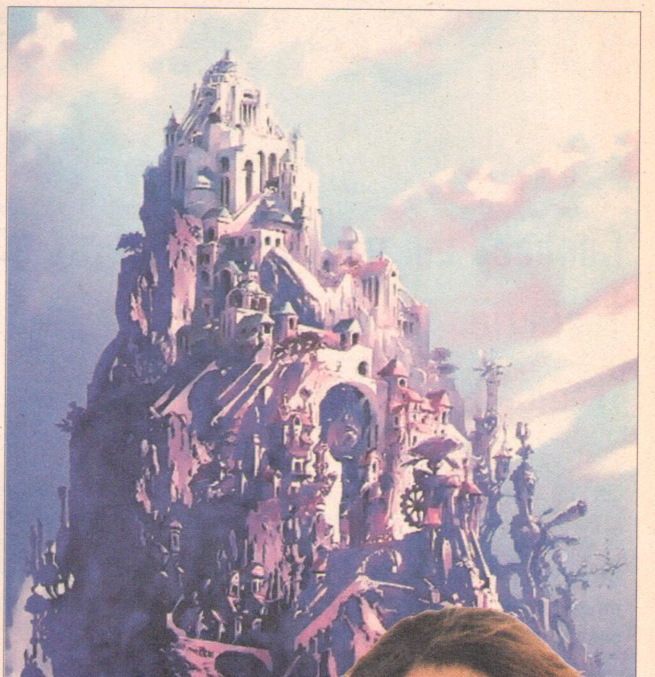
neo@animepro.com.br

Letra Traduzida

Tenku no Shiro Laputa







Kimi o nosete

Ano chiheisen kagayaku no wa
Dokoka ni kimi o kakushite
iru kara
Takusan no hi ga natsukashii
no wa
Ano doreka hitotsu ni kimi ga
iru kara
Saa dekake you hitokire no PAN
NAIFU RAMPU kaban ni
tsumekonde

** Tou-san ga nokoshita*
atsui omoi
Kaa-san ga kureta ano
manazashi
Chikyuu wa mawaru kimi o
kakushite
Kagayaku hitomi kirameku
tomoshibi
Chikyuu wa mawaru kimi
o nosete
Itsuka kitto deau bokura
o nosete

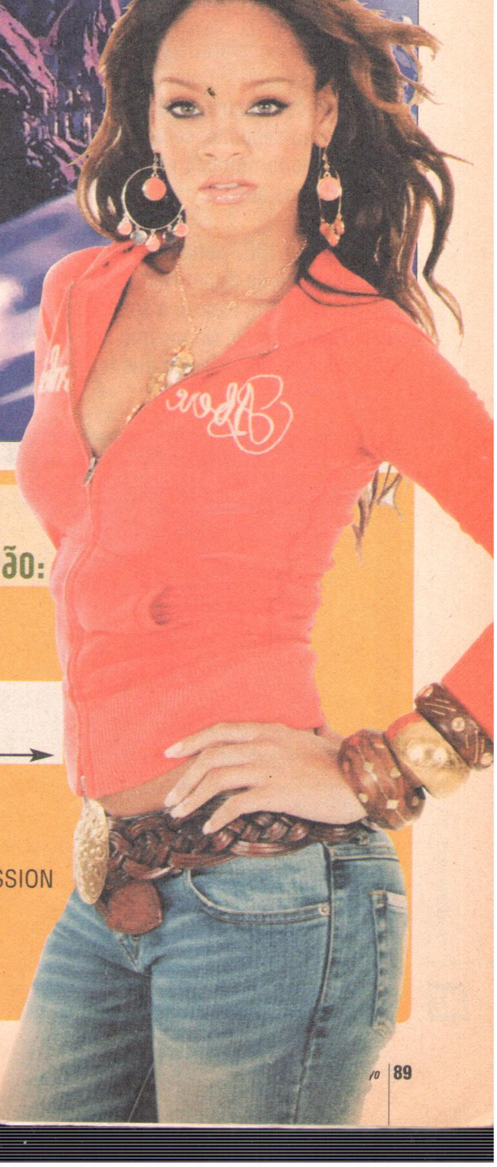
** Repita*

Carregando Você

O motivo pelo qual o horizonte
brilha
É que em algum lugar ele
esconde você.
O motivo pelo qual tenho
saudades de todas essas luzes
É que você está em alguma
delas.
Então parto, com um pão,
Faca e lanterna na mochila

*** Meu pai me deixou esse**
sentimento ardente,
Minha mãe me deu esse
olhar.
A terra gira, escondendo
você,
O olhar brilha, as luzes
cintilam
A terra gira, carregando
você,
E certamente um dia vai nos
levar um para o outro

*** Repita**



Os Álbuns mais vendidos no Japão:

01. CONFIDENCE
HY

02. A GIRL LIKE ME
RIHANNA

03. ASIA
EXILE

04. BEST-SECOND SESSION
KUMI KODA

05. SQUEEZED
ORANGE RANGE ■NT

Uma infinidade de gêneros...

Abaranger

Conheça um pouco dos gêneros que a Toei criou para Tokusatsu ter se tornado tradição hoje em dia.

Por: Giuliano Peccilli

Muitas das séries de Tokusatsu exibidas aqui no Brasil foram produzidas pela Toei Company, bastante conhecida no meio de animações, com sucessos como Cavaleiros do Zodíaco, Sailor Moon, Dragon Ball Z, One Piece, Digimon e outros animês. A Toei se consolidou no mercado das produções de Tokusatsu criando diversas produções, até chegar nas séries que se tornariam gêneros.

Em 1959, a Toei entraria para o segmento, ao criar o seriado 7-Color Mask, uma série de 59 episódios, cuja produção durou um ano. No ano seguinte, seria produzida uma série que se tornou cult no Brasil, mas que é considerada apenas mediana no Japão: National Kid.

Somente em 1967 seria produzida a primeira série de Super-Heróis em cores, pela Toei. Assim, nasceu a série Masked Ninja Red Shadow. No mesmo ano, também foi produzido um clássico que fez sucesso no Brasil, a série Robô Gigante.

A Toei começaria a denominar gêneros depois do sucesso em 1971, de um dos pupilos de Osamu Tezuka, Shotaro Ishinomori. Vale lembrar que Shotaro Ishinomori pode ser considerado o principal criador dos Tokusatsu modernos, já que ele colaborou e consolidou dois gêneros de três que a Toei trabalhou até o final dos anos 90.

Quem foi Shotaro Ishinomori?

Figura importante para o Tokusatsu, e também para os mangás e os animês, Shotaro Ishinomori foi um criador de séries para todos os públicos, como Patrine, Cyborg 009, Kamen Rider Black, Machineman, entre outras produções que vieram a ser exibidas no Brasil.

Seu nome verdadeiro é Shotaro Onodera. Nasceu em 25 de janeiro de 1938 e faleceu no dia 28 de janeiro de 1998. Possivelmente, sem ele, hoje, não teríamos os grandes gêneros de live action, já que ele inaugurou o gênero Super Sentai com a série Himitsu Sentai Goranger e também criou o gênero Kamen Rider, com a série de mesmo nome. Lembrando que Kamen Rider surgiu para competir com o gênero Ultraman, da concorrente Tsuburaya Productions, que virou sucesso em 1966. A série Kamen Rider conseguiu chegar ao mesmo patamar, fazendo os dois gêneros marcarem diversas gerações. Hoje, ainda são produzidas ambas as séries, mas a competição não é tão forte como foi na década de 70.

Atualmente, podemos ver o último trabalho de Shotaro Ishinomori, que foi Kamen Rider Hibiki. A série em questão, utilizou rascunhos de desenhos que ele havia começado a desenvolver na época de sua morte, em 1998. A última série de Tokusatsu que ele trabalhou foi Voicelugger, exibida após sua morte.

É bom lembrar que as séries Kikaider (um Tokusatsu) e Cyborg 009 ganharam remakes após a morte de seu criador. No caso de Cyborg 009, o remake foi exibido no Brasil pelo Cartoon Network e lançado em DVD pela Sony. Para completar, foi lançado no Japão o mangá Kamen Rider Spirits, que reconta a história de todos os Kamen Riders criados por Ishinomori.

neo@animepro.com.br

Os gêneros

01

Super Sentai

Jetman

Shotaro Ishinomori criaria apenas a primeira série do gênero, em 1975, que foi a de maior sucesso e a mais longa. Himitsu Sentai Goranger teve 84 episódios e definiu o gênero de cinco guerreiros coloridos guiados pelo vermelho. Vale como curiosidade que Shotaro Ishinomori escreveu a abertura da série (cantada pelo Isao Sasaki) e o segundo encerramento do seriado (cantado por Michiaki Watanabe).

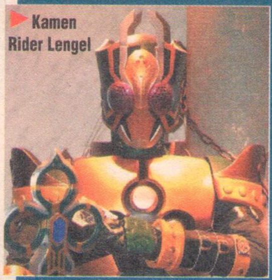
A série seria substituída por outra, Jacker, mas infelizmente esta não teve a mesma aceitação, mesmo tendo um crossover com Goranger. O sucesso só voltaria quando a Marvel Comics se uniu à Toei e produziu Battle Fever e Spider Man. Graças à parceria, tivemos uma equipe com seu primeiro robô gigante, fazendo com que o gênero, que era chamado de Sentai, passasse a ser conhecido como Super Sentai, por causa do gigantismo dos robôs.

Aqui no Brasil, foram exibidas desse gênero as séries: Goggle V, Changeman, Flashman e Maskman. Todas tiveram um grande sucesso, principalmente Changeman e Flashman.

Atualmente, no Japão, estão sendo comemorados os 30 anos de Super Sentai, com a série Go Go Sentai Boukenger.

02

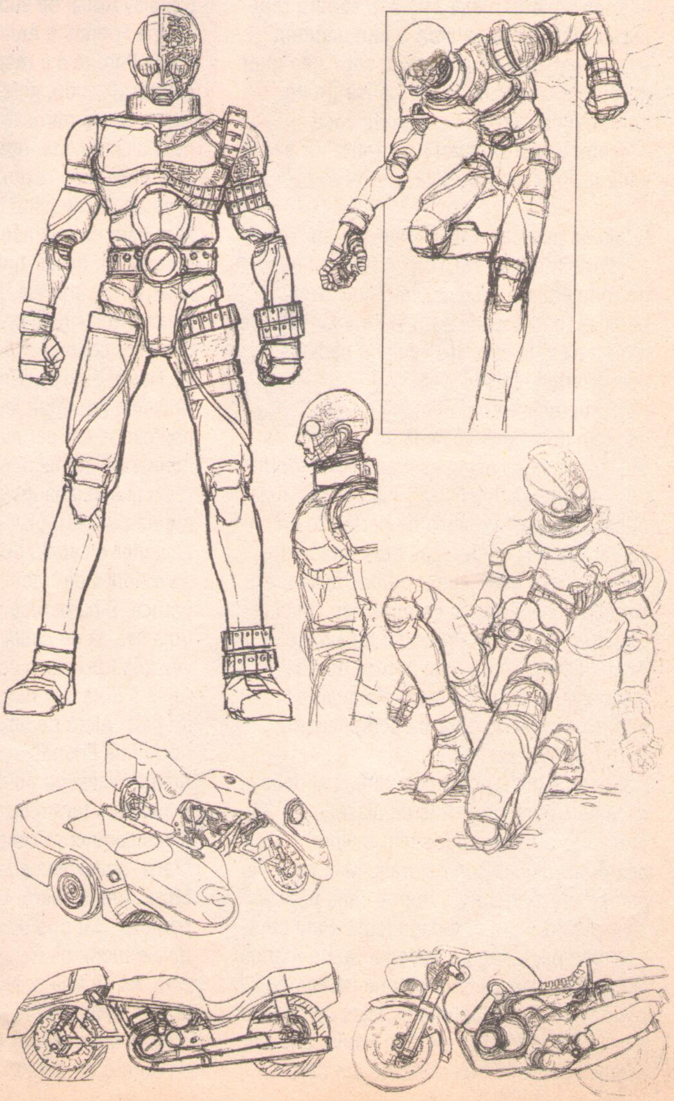
Kamen Rider


Kamen Rider Lengel

As séries carregavam um certo estigma de que todas as suas produções eram sempre um herói que se transformava em um inseto ciborgue e enfrentaria a organização que desejava destruir a Terra. Essa era a idéia básica de todas as séries, inclusive as Kamen Rider Black e Kamen Rider Black RX, que vieram a ser exibidas pela TV Manchete.

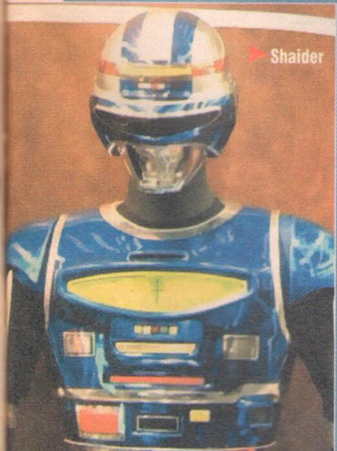
O gênero mudou justamente após a morte do criador, quando ganhou uma maior complexidade. O relançamento do gênero veio com Kamen Rider Kuuga, em 2000, que trazia uma trama bem diferente: era sobre uma missão arqueológica que despertou o império Grongi. Agora, a maldição de se tornar um herói está nas mãos de Yusuke Godai, que precisa entender seus poderes para enfrentar o império. A série teve seus direitos comprados para ser exibida aqui no Brasil, mas não houve nenhuma emissora interessada, ao que parece. O contrato deve expirar em breve.

Atualmente, está sendo exibido o seriado Kamen Rider Kabuto, um dos melhores do ano. Mostra a policial tentando enfrentar criaturas que têm velocidade e agilidade muito acima do normal.



03

Metal Hero


Shaider

O gênero foi criado com a série Policial do Espaço Gaban, em 1982, que curiosamente chegou ao Brasil, após o sucesso de Jaspion, que foi produzida 3 anos depois de Gaban, em 1985. Gaban foi interpretado por Kenji Oba, que fez uma participação especial no filme Kill Bill, em 2003. Outra curiosidade é que no Brasil a série foi exibida na Rede Globo e na TV Gazeta.

Sharivan e Shaider vieram na cola de Gaban, continuando a saga com seus respectivos heróis tomando conta do planeta Terra. Essa três séries acabaram se tornando conhecidas como Xerifes Espaciais (Uchuu Keiji, no original) e todas foram exibidas por aqui.

Jaspion, criada no Japão em 1985, é a série mais popular do gênero no Brasil, porém, cheia de referências ao catolicismo, a Star Wars e a Star Trek, não logrou sucesso em seu país de origem. Outras séries do gênero famosas são: Metalder, Jiban, Jiraya, Wispector e Solbrain.

Infelizmente, o gênero acabou em 1997, com B-Fighter Kabuto (transformada na segunda temporada de Bettleborgs) que continua inédita por aqui.

Segura a peruca cosplayer!

A vez do mais cobiçado dos acessórios!

Agora que já falamos sobre acessórios de cosplay na última edição, chegou a hora de falar do mais comum e cobiçado deles: uma boa peruca! Por David Denis Lobão

Quando falamos de cabelos na edição 03, comentamos que nem sempre a melhor solução para o seu cosplay é você pintar ou cortar o cabelo. Hoje, vamos falar detalhadamente sobre a alternativa, ou seja, as perucas. Você deve optar por elas em três ocasiões: primeiro, quando você percebe que seu cabelo realmente não combina com o personagem escolhido; segundo, quando você não quer modificar o cabelo só por causa de um personagem; terceiro, quando você percebe que o cosplay ficará melhor se você utilizar uma peruca.

A loja de perucas mais conhecida do país é a Estoril, fundada em 1971 e freqüentada por oito entre dez cosplayers que fazem perucas, não apenas de São Paulo, como de todo o país, já que eles aceitam pedidos pela internet em seu website: (www.perucasestoril.com.br).

Existem dois tipos básicos de perucas, as feitas com fios nacionais e as com importados. As internacionais são mais caras, mas possuem maior garantia de perfeição e conservação. Mas as perucas brasileiras também não são ruins como muitos dizem. A carioca Aline Campos compôs seu cosplay da personagem Pri (mascote do evento Anime Family) com uma peruca de fios nacionais da Estoril e tanto ela quanto Fabrizio Yamai (criador da personagem) aprovaram o resultado.

A principal diferença é que os fios sintéticos nacionais parecem feitos de plástico enquanto os importados têm melhor aparência de cabelos naturais. Mas nem sempre você precisa comprar uma peruca cara para dar um resultado legal. Para compor meu personagem Sevotharte, do mangá Angel Sanctuary, comprei uma peruca de 22 reais em uma das inúmeras lojas de fantasia da rua 25 de Março, em São Paulo. Em um estabelecimento especializado em perucas como a Estoril, com fios nacionais, o acessório não sairia por menos de 70. Já para fazer outro personagem da mesma série (Katan), utilizei uma peruca emprestada de uma amiga cosplayer conseguindo também um bom resultado.

Mas quem vai pentear a sua peruca? Na Área Cosplay (local de suporte aos cosplayers) do Anime Friends e Anime Dreams, a juíza Ana Paula Pereira é a responsável pelo fardo, ou melhor dizendo, pela difícil tarefa. "Adoro cosplay e adoro perucas. Sempre cuidei muito bem das minhas. Adoro penteá-las. Adoro este universo", resume Ana, juíza e staff dos eventos desde julho de 2004.

Mas para os que não agüentam esperar na fila ou querem deixar tudo pronto antes para fazer uma surpresa, podem contar com a ajuda profissional como da estudante de design e cosplayer Anne Karoline, moradora de Florianópolis (Santa Catarina), mas sempre presente nos grandes eventos do país: "Fazer penteados em peruca é um tanto difícil, pelo menos no começo. Mas a peruca permite mais possibilidades que o cabelo, especialmente para arrepiar, por ser mais seca. Levantar o cabelo de verdade, por exemplo, dá o dobro de trabalho que fazer isso numa peruca. E na peruca você só precisa fazer uma vez, já no cabelo tem que fazer isso toda vez que for usar o cosplay".

Anne é uma das mais experientes cosplayers do país. Além de um disputado quinto lugar no Anime Friends 2005, ela é a campeã do Anima Weekend do mesmo ano. Ambos os resultados foram conquistados com muita dificuldade com cosplays perfeitos do cantor Mana, guitarrista e líder do grupo Malice Mizer, todos, claro, com diferentes e exóticas perucas: "Eu gosto bastante de perucas, quase todos os meus cosplays são feitos com elas. As de boa qualidade são meio caras. Mas é sempre uma opção se você não pode, ou não quer, mudar o próprio cabelo de acordo com o do personagem. Peruca em geral esquenta, e no começo até incomoda. Só que, depois que você se acostuma, até esquece que não é o seu cabelo". As perucas utilizadas por Anne são de fios importados e adquiridas via internet na loja Estoril de São Paulo. Custam em média 120 reais.

Um dos clientes de Anne foi o cosplayer Marcelo Vingaard, que viu seu Sandman ser arrumado pela catarinense e com isso conseguir um louvável terceiro lugar no Anime Dreams 2006. "A peruca é um acessório que dá um toque especial a um cosplay, fazendo com que fique ainda mais próximo da caracterização original do personagem escolhido", explica Vingaard, que garante que nem tudo são flores na difícil tarefa de usar uma peruca no verão dentro de um evento lotado. "Utilizar uma peruca, dependendo de seu formato e tamanho, pode ser uma experiência difícil. Fatores como calor e peso elevados são dois dos maiores agravantes."

Bom, se você chegou até aqui, teoricamente, seu cosplay está pronto. Veja bem, eu falei "teoricamente", pois, apesar de todas as dicas práticas já estarem publicadas, a primeira coisa que falamos foi que cosplay não é apenas uma roupa, é também uma apresentação. Não basta apenas vestir, é preciso viver como o personagem por um dia.

E é justamente nesse ponto que tocaremos daqui pra frente. Falaremos de concursos, julgamentos e outros assuntos relacionados ao universo dos cosplayers. Mas, para começar, vamos falar de algo fundamental: apresentações no palco. O que fazer quando você decide apresentar? Preparação, ensaio e muito mais nos aguardam nas próximas edições! NT

Sobre o Autor:
David Denis Lobão é jornalista, coordenador-geral dos eventos Anime Dreams e Anime Friends, cosplayer há quase quatro anos e vencedor do Animecon 2005 na categoria grupo tradicional.

Fotos: Divulgação Yamato

neo@animepro.com.br

Fate Stay Night

Gundam Seed

A Pricesa e o Cavaleiro

Saint Beast

Samurai Deeper Kyo

Tatics

Super Mario

Anne

O TERROR estilo mangá!

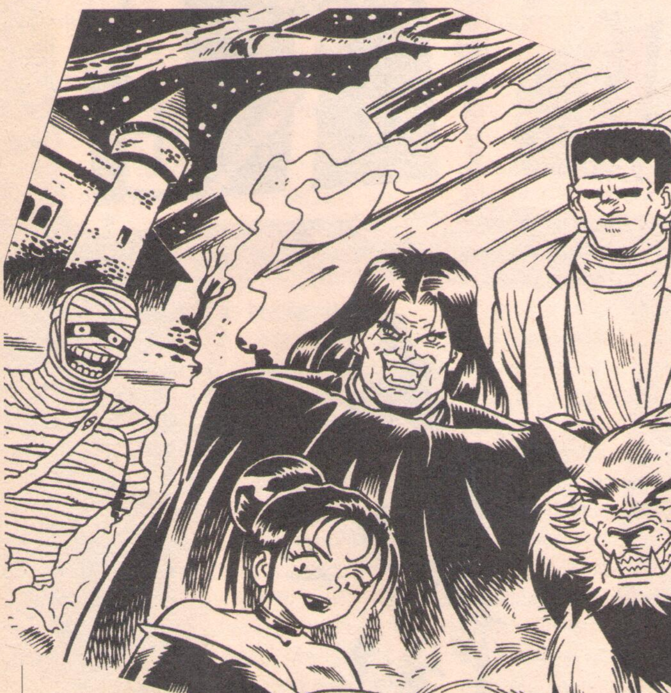
Por Roberto Guedes

O álbum Nosferatus, do premiado roteirista/desenhista Arthur Garcia, é uma história que mistura elementos de horror, ficção científica e aventura, num ritmo ágil em estilo mangá...

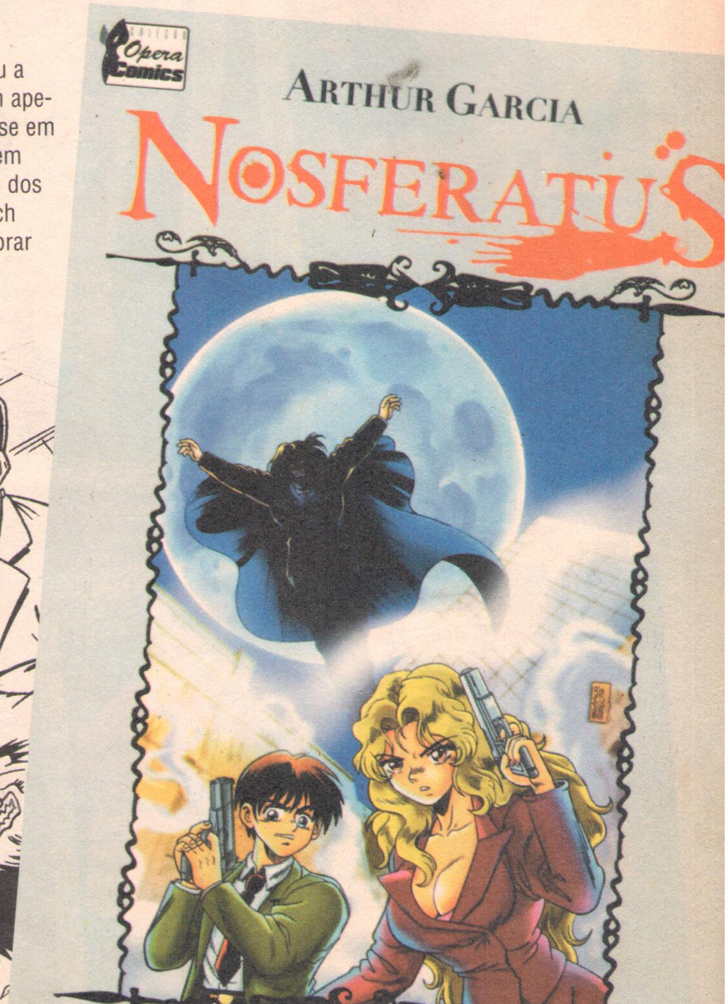
Ao ler Nosferatus, você irá, de imediato, identificar vários elementos de filmes e quadrinhos consagrados, casos de Blade Runner e do "Quarto Mundo de Kirby". A trama tem como ponto central a manipulação do DNA humano e a rebeldia das criaturas contra seus criadores. Mas nem por isso Nosferatus cai no lugar-comum. O autor sabe conduzir tudo com muita competência, conferindo espontaneidade e senso de humor aos personagens.
Silver Stone e Clay Fisherman formam um divertida dupla de protagonistas. A moça é bonita, audaciosa e determinada; e Clay é inseguro e bobão, e os dois terminam se metendo numa conspiração de assassinatos patrocinada por uma divisão obscura do governo que criou terríveis assassinos alterados geneticamente, semelhantes a monstros do cinema clássico, como Drácula, a Múmia, o Monstro de Frankenstein e Lobisomem. Mas, muito mais que a aparência, tais assassinos possuem também as características dos seres em que foram inspirados. Enfim, um quadrinho imperdível!

Sobre o autor...

Arthur Garcia começou a carreira em 1981, com apenas 18 anos. Formou-se em Educação Artística e, em 1985, desenhou o gibi dos Trapalhões para a Bloch Editores. Chegou a morar em Portugal, onde conquistou o prêmio Mosquito de 1990, como melhor desenhista daquelas bandas. Em 1991, produziu os quadrinhos de Jaspion, para a Editora Abril. Em 1993, trabalhou para o jornal belga Gazette Van Machellem, através da agência Commu International. Dedicou-se com afinco ao mercado publicitário, mas nunca afastou-se dos quadrinhos. Inclusive, foi premiado dois anos consecutivos (1994 e 1995) com o troféu ngelo Agostini. NT



R$ 16,90
52 páginas



Animê e Mangá

Biblioteca básica

www.comix.com.br

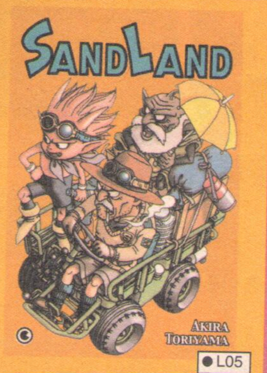
Negima!
MAGISTER NEGI MAGI
1
KEN AKAMATSU
●01

●02

●47

●16

LOVE HINA
13
●17



●L05

●65

CAVALEIROS do ZODÍACO G
EDIÇÃO DE COLECIONADOR
●72

Inu-Yasha
35
●21

YU YU HAKUSHO
Yoshihiro Togashi
●23

●31

Dragon Ball
23
●33

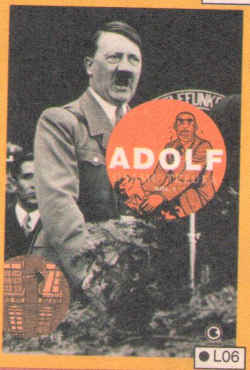
BLADE
A LÂMINA DO IMORTAL
HIROAKI SAMURA
●68

EVANGELION
●77

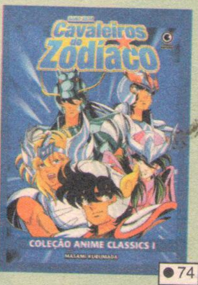
CAVALEIROS do ZODÍACO G
MASAMI KURUMADA
●15

GUNDAM WING
●35

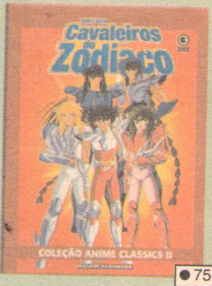
●43



●L06



●74



●75

Cavaleiros do Zodíaco
GIGANTOMAQUIA
●95

Dragonball Z
A LENDA DE SON GOKU
●96

Vagabond
37
●108

●53

O VAMPIRO
QUE RI
●101

japonês em quadrinhos
●112

CHONCHU
O GUERREIRO MALDITO
●81

●80

LANÇAMENTOS:

L 01-Merupuri I nº1 –R$ 9,50
L 02-Tsubasa Chronicles I nº1 e 2 –R$ 5,90 (cada)
L 03-XXX Holic I nº1 e 2 –R$ 5,90 (cada)
L 04-O Tigre e o Dragão I nº1 a 3 –R$ 8,90 (cada)
L 05-Sand Land I Vol. Único –R$ 14,90
L 06-Adolf I Vol. 1 e 2 –R$ 27,50 (cada)

NOVIDADES:

N 01-Negima I nº1 a 5 –R$ 5,90 (cada)
N 02-Priest I nº1 a 3 –R$ 10,00 (cada)
N 03-Planet Blood I nº1 a 3 -R$ 10,00 (cada)
N 04-Angel Sanctury I nº1 ao 13 - R$ 5,50 (cada)
N 05-Berserk I nº1 ao 13 - R$ 5,90 (cada)
N 06-Onegai Teacher I nº1 e 2 - R$ 9,80 (cada)
N 07-Fruits Basket I nº1 ao 13 - R$ 9,80 (cada)
N 08-Tokio Babylon I nº1 ao 7 - R$ 9,80 (cada)
N 09-EVA –Iron Maiden I nº1 ao 5 - R$ 6,30 (cada)
N 10-Slam Dunk I nº1 ao 12 - R$ 9,90 (cada)
N 11–Quark I nº1 ao 3 – R$ 9,90(cada)
N 12-Angelic Layer I nº1 ao 5 - R$ 9,80 (cada)
N 13-O Chamado I nº1 e 2 - R$ 13,90 (cada)
N 14-Megamen NT War. I nº1 ao 6 - R$ 5,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO:

N 15- Cavaleiro do Zodíaco G I nº 1 ao 8 - R$ 12,90 (cada)
N 16- Samurai X I nº 2 ao 34 - R$ 2,90 (cada)I nº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) I nº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
N17- Love Hina I nº2 ao 16 - R$ 3,50 (cada) I nº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) I nº 28 - R$4,90
N 18- Video Girl AI I nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada) I nº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) I nº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
N 19- Shaman King I nº1 ao 49 - R$ 4,50 (cada) I nº 50 ao 62 - R$ 4,90 (cada)
N 20-Sakura I nº1 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
N 21- InuYasha I nº1 ao 6 - R$ 3,50 (cada) I nº7 ao 12 - R$ 3,90 (cada) I nº13 ao 30 - R$ 4,50 (cada) I nº 31 ao 78 - R$ 4,90 (cada)
N 22- A Princesa e o Cavaleiro I Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) I nº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
N 23- Yu Yu Hakushô I nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) I nº 5 ao 14 - R$ 3,90 (cada) I nº 15 ao 38 - R$ 4,90 (cada)
N 24- Chobits I nº 1 ao 15 - R$ 4,90 (cada) I nº 16 - R$ 5,90
N 25- Cowboy Bebop I nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
N 26- Gunnm I nº 1 ao 18 - R$ 4,90 (cada)
N 27- X 1999 I nº 1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
N 28- Bastard I nº 1 ao 24 - R$ 9,80 (cada)
N 29- Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma - nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada) **Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) **Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) **Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 30- BT'X I nº1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
N 31- Peach Girl I nº 2 ao 4 - R$ 3,90 (cada) I nº 5 ao 7 - R$ 4,50 (cada) I nº 8 ao 11 R$ 4,90 (cada) I nº 12 ao 24 - R$ 5,50 (cada)
N 32- Ranma1/2 I nº 1 ao 26 - R$ 4,50 (cada)onº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
N 33- Dragon Ball I nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
N 34- Dr. Slump I nº 1 ao 6 - R$ 4,50 (cada) I nº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
N 35- Gundam Wing I nº 6 ao 8 - R$ 2,90 (cada) I nº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) I nº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
N 36- Dragon Ball Z I nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada) I nº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
N 37- Cavaleiros Do Zodíaco I nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) I nº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) I nº 26 ao 48 - R$ 5,20 (cada)
N 38- Fushigi Yûgi I nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) onº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
N 39- Blade I nº 1 ao 28 - R$ 5,20 (cada) I nº 29 ao 34 - R$ 5,90 (cada).
N 40- Chonchu I nº 1 ao 15- R$ 9,90 (cada)
N 41- Shin-Chan I nº 1 ao 10 - R$ 3,90 (cada) I nº 11 e 12 R$4,50 (cada)
N 42- Guerreiras Mágicas I nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
N 43- One Piece I nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) I nº10 ao 38 - R$ 5,20 (cada) I nº39 ao 51 - R$ 5,90 (cada)
N 44- Eden I nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) I nº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada) I nº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada) I nº 15 ao 20 - R$ 5,50 (cada)
N 45- Lobo Solitário I nº 1 ao 17 - R$ 12,90 (cada)
N 46- Slayers I nº 1 ao 7 - R$4,90 (cada) I nº 8 e 17 - R$ 5,50 (cada)
N 47- Ragnarök I nº 1 ao 20 - R$ 5,90 (cada)
N 48- Transformers Edição Encadernada I R$ 10,90 (cada)
N 49- Robotech Edição Encadernada I R$ 10,90 (cada)
N 50- Holy Avengers Reloaded I nº1 ao 8 R$ 3,99(cada) nº9 e 12 R$ 4,99 (cada).
N 51- NG Evangelion I nº1 ao 12 - R$ 4,50 (cada) I nº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada) I nº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada).
N 52- Vagabond I nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) I nº 12 ao 40 - R$ 6,30 (cada) I nº 41 e 42 - R$ 6,90 (cada)

COLEÇÕES MANGAS EM BOXES:

N 53- Vagabond Box 3 I (nº13 ao 18)R$ 20,00.
N 54- Vagabond Box 4 I (nº18 ao 24)R$ 20,00.
N 55- Vagabond Box 5 I (nº25 ao 30)R$ 22,00.
N 56- Vagabond Box 6 I (nº31 ao 36)R$ 22,00.
N 57- Vagabond Box 7 I (nº37 ao 40)R$ 20,00.
N 59- Fushigi Yûgi Box 1 I (nº1 ao 6)R$ 18,00.
N 60- Fushigi Yûgi Box 2 I (nº7 ao 12)R$ 18,00.
N 61- Fushigi Yûgi Box 3 I (nº13 ao 18)R$ 18,00.
N 62- Fushigi Yûgi Box 4 I (nº19 ao 24)R$ 20,00.
N 63- Fushigi Yûgi Box 5 I (nº25 ao 30)R$ 20,00.
N 64- Fushigi Yûgi Box 6 I (nº31 ao 36)R$ 20,00.
N 65- Ragnarök Box 1 I (nº1 ao 5)R$ 22,00.
N 66- Ragnarök Box 2 I (nº6 ao 10)R$ 22,00.
N 67- Ragnarök Box 3 I (nº11 ao 15)R$ 22,00.
N 68- Blade Box 1 I (nº1 ao 7)R$ 20,00.
N 69- Blade Box 2 I (nº8 ao 14)R$ 20,00
N 70- Blade Box 3 I (nº15 ao 21)R$ 20,00
N 71- Blade Box 4 I 9nº22 ao 28)R$ 20,00
N 72- Cav. do Zod. G Box 1 I (nº1 ao 3)R$ 30,00.
N 73- Cav. do Zod. G Box 2 I (nº4 ao 6)R$ 30,00.
N 74- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 1 I (nº1 ao 2)R$ 16,00.
N 75- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 2 I (nº3 ao 4)R$ 16,00.
N 76- Evangelion Box 1 I (nº1 ao 4)R$ 15,00.
N 77- Evangelion Box 2 I (nº5 ao 8)R$ 15,00.
N 78- Evangelion Box 3 I (nº9 ao 12)R$ 15,00.
N 79- Evangelion Box 4 I (nº13 ao 14)R$ 18,00.
N 80- Buda Box 1 I (nº1 ao 3) R$ 53,00.
N 81- Chonchu Box 1 I (nº1 ao 4) R$ 25,00.
N 82- Chonchu Box 2 I (nº5 ao 8) R$ 25,00.

CARDGAMES

Yu-Gi-Oh! (Em Português Originais)

N 87- Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 88- Pacote Alma do Duelista I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 89- Pacote Predadores Metálicos I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 90- Pacote Ascenção do Destino I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 91–Box O Milênio Perdido Especial I (Contém 3 Pacotes + 1 Card Alternativo)R$ 29,00
N 92- Pacote O Milênio Perdido I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 93- Pacote Revelação Negra I (Contém 13 Cartas) R$ 9,90.
N 94- Pacote Eternidade Flamejante I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

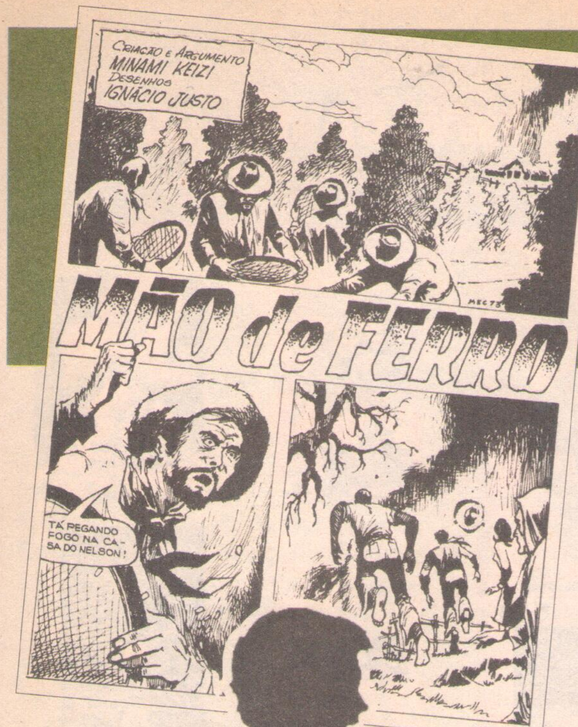
N 95- Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco I R$ 38,00
N 96- Enciclopédia Dragon Ball Z I R$ 45,00
N 97- Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia I Vol. 1 e 2 R$ 25,00(cada)
N 98- Novo Dicionário Romanizado Japonês- Português I R$ 39,00.
N 99- O Grande Livro do Mangá I R$ 39,00
N 100- Ronin o Edição de Luxo I R$ 59,00
N 101- O Vampiro que Ri I R$ 29,00
N 102- Morte A Festa I R$ 15,90
N 103- Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1928-1945 I R$ 36,00
N 104- Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1945-1960 I R$ 36,00
N 105- Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1960-1975 I R$ 29,00
N 106- Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1975-1989 I R$ 29,00
N 107--Dragon Ball Ed. Definitiva I Nº1 ao 9 - R$ 19,90 (cada)
N 108-Vagabond – História de Musashi Ed. Definitiva I Nº1 ao 6 - R$ 25,00 (cada)
N 109-Evangelion Ed. Definitiva I nº1 – R$ 22,00(cada).
N 110- Samurai X Kaden I R$ 49,00
N 111- Como Desenhar Mangá I Volume 1 e 2 R$ 29,00(cada).
N 112- Japonês em Quadrinhos I R$ 47,00.
N 113- Dungeons Crawlers Encadernada I R$ 9,90
N 114- Nosferatus I R$ 16,90
N 115- Buda I Vols. 1 ao 13 - R$ 19,90 cada
N 116- Anime Comics - YuYu Hakushô I Vol.1 ao 3 - R$19,90 (cada)
N 117- Coleção Anime Classics- Cavaleiros do Zodíaco I 1,2,3,4 - R$13,90 (cada)

ONDE ENCONTRAR:

Comix Book Shop

Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi



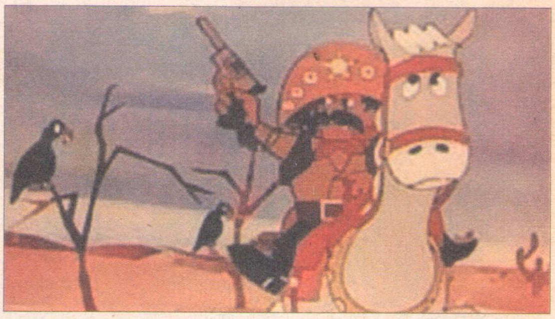
Karatê, Mão de Ferro

Em 1972, a M&C lançou a revista Karatê, Mão de Ferro, personagem criado por Minami Keizi, com desenhos de Ignácio Justo. Começava assim a onda de gibis com artes marciais asiáticas. O cinema chinês (Kung-Fu) invadia as telas com suas produções de Hong Kong.

Os Deuses da Felicidade: Fukurokuju

Simboliza a popularidade. Seu nome é composto pelos ideogramas "fuku" (felicidade, sorte), "roku" (riqueza) e "ju" (vida longa). Ele é o patrono dos que desejam uma vida longa e feliz. Tem uma cabeça comprida e um corpo pequeno. Existe certa semelhança física com Jurojin, pois, assim como ele, tem uma barba branca que representa sabedoria. Mas a sabedoria de Fukurokuju é a sabedoria de quem viveu por longos anos, uma sabedoria popular daquele que aprendeu na universidade da vida. Os japoneses respeitam muito esse tipo de conhecimento, pois representa a sabedoria que os avós transmitem para os netos, e os anciões às gerações mais novas da comunidade. Já a sabedoria de Jurojin é acompanhada de uma aura mística e geralmente se transmite aos iniciados.

Sorte: Quem ganhar uma estatueta ou pintura de Fukurokuju tende a ficar popular e garantir longevidade. Passar a mão na careca dele melhora sua inteligência.



YPÊ NAKASHIMA

Nascido no Japão, na província de Oita, em 1926, Ypê veio ao Brasil no ano de 1956, embora já fosse consagrado em sua terra como cartunista de jornais japoneses, como Mainichi Shimbun, Yomiuri Shimbun e Asahi Shimbun. No Brasil, foi trabalhar na publicidade, fazendo filmes publicitários animados. Lembram-se dos cobertores Parahyba? Baseado em nossos mitos e lendas, criou Piconzé, em 1966, e o longa foi concluído em 1972, trabalhando praticamente sozinho. O filme ganhou dois prêmios do INC (Instituto Nacional do Cinema): Prêmio Qualidade e Coruja de Ouro pela montagem. A trilha sonora continha canções compostas pelo músico Damiano Cozella e letras de Décio Pignatari. Ypê faleceu precocemente dois anos após a estréia do longa-metragem. Em 1975, recebeu postumamente o prêmio Governador do Estado.

Acredite se quiser...

- ■Andando em bicicleta por Tóquio podem ocorrer coisas inéditas, como levar uma multa por deixar mal estacionada a sua bicicleta. Por sorte, essa multa é somente uma advertência, e não é necessário pagar. As autoridades apelam ao bom senso do cidadão de que não voltará tal fato a acontecer de novo.
- ■As fábricas, bancos e comércios geralmente fecham durante um período de 3 a 5 dias durante o Ano Novo (o-shougatsu), mas as lojas e shoppings abrem aos sábados e domingos (por sua vez, fecham um dia na semana). Bancos, correios e agências do governo fecham aos sábados.

neo@animepro.com.br

Cronologia da História do Japão

607 – O príncipe Shotoku constrói o Templo Horyu-ji. O imperador do Japão envia mensageiros à dinastia Sui (China).

630 – O Império Yamato envia emissários à dinastia Tang (China).

645 – Deu-se a Reforma de Taika.

663 – Frustrada a invasão à Coréia.

701 – É promulgada a Lei do Daiho. São fundadas as primeiras universidades.

708 – São cunhadas as primeiras moedas.

710 – Construção da capital permanente em Nara. Construção do Templo Kofuku-ji.

712 – Foi compilado o Kojiki.

713 – Foram documentados os aspectos locais de todas as províncias, mencionando-se a topografia, a população, a produção.

716 – Foi enviado um grupo de estudantes à China.

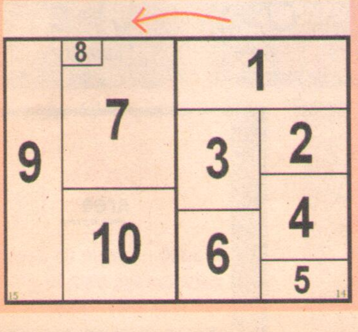
720 – Compilado o Nihon-shoki.

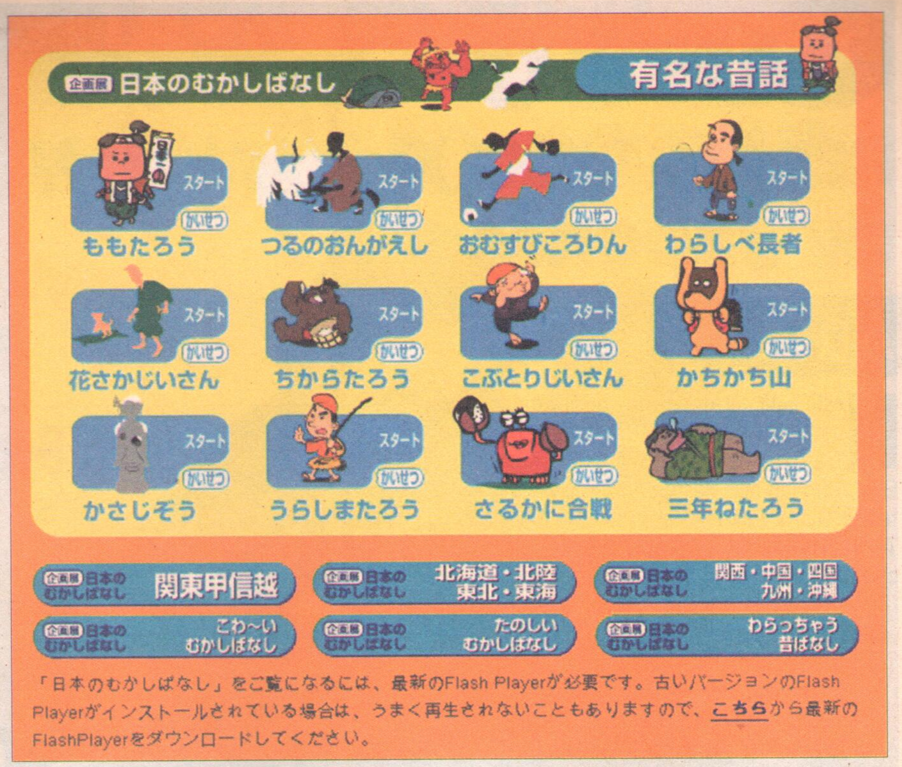
723 – Instalado um hospital e um centro de medicamentos no Templo Kofuku-ji.

741 – O Imperador manda construir templos budistas em todas as províncias.

DIAGRAMA DE LEITURA DO MANGÁ

Leitura: da esquerda à direita





企画展 日本のむかしばなし
有名な昔話
スタート
かいせつ
ももたろう
つるのおんがえし
おむすびころりん
わらしべ長者
花さかじいさん
ちからたろう
こぶとりじいさん
かちかち山
かさじぞう
うらしまたろう
さるかに合戦
三年ねたろう
企画展 日本のむかしばなし 関東甲信越
企画展 日本のむかしばなし 北海道・北陸 東北・東海
企画展 日本のむかしばなし 関西・中国・四国 九州・沖縄
企画展 日本のむかしばなし こわ～い むかしばなし
企画展 日本のむかしばなし たのしい むかしばなし
企画展 日本のむかしばなし わらっちゃう 昔ばなし

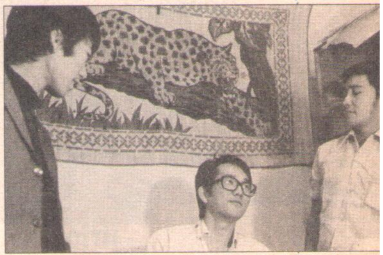
「日本のむかしばなし」をご覧になるには、最新のFlash Playerが必要です。古いバージョンのFlash Playerがインストールされている場合は、うまく再生されないこともありますので、こちらから最新のFlashPlayerをダウンロードしてください。

Lendas e Mitos

Há muitos mitos e lendas na cultura japonesa. Muito bem divulgados através de publicações (livros e mangás) e também por meio de desenhos animados. Os animês utilizam muitos desses mitos para compor suas histórias. Na internet, a criançada japonesa também tem contato com esses mitos e lendas. Num desses sites, há uma inovação: enquanto a história vai sendo narrada, as figuras se movimentam.
www.digital-lib.nttdocomo.co.jp/kikakuten/mukashi/mukashi1/index.html

Nos Anos 60, estúdios nos moldes do século XXI

Nem nos Estados Unidos havia estúdios como os da Edrel, elaborado por Minami Keizi. Os estúdios produziam quadrinhos exclusivos para a editora, com todo suporte técnico e monetário. Os principais estúdios eram: Equipe A, Equipe B e Equipe C. As lideranças eram Cláudio Seto, Paulo I. Fukue e Fernando Ikoma. Foi a época de ouro dos quadrinhos nacionais.



Assombrações

Os mangás e animês de assombrações fazem sucesso na terra do sol nascente. Aqui, o fantasma é, geralmente, um lençol com dois furos no local dos olhos. Já no Japão são seres horripilantes. Algumas denominações triviais para fantasmas são obake ou bakemono, cuja tradução literal se refere a seres que se transformam. Youkai significa aparição enfeitiçada e inclui monstros, duendes e demônios lendários que atacam túmulos e se alimentam de cadáveres. Yuurei é um sombrio, obscuro ou pálido espírito. Esses são provavelmente os tipos mais próximos da visão ocidental de fantasmas. Supostamente, eles são espíritos de mortos, vagando na terra por uma razão. Um exemplo de youkai é o rokurokubi, um monstro fêmea com um longo e flexível pescoço. Ela se parece com uma mulher normal durante o dia, mas, à noite, suga toda a energia das pessoas e elas morrem.

Curso RELÂMPAGO de Japonês

Aula 06

Nesta aula, terminaremos de ver todos os "Gyo"s do HIRAGANA, aprendendo o "YA Gyo", "RA Gyo", "WA Gyo" e o "N Gyo": (Em japonês decoramos as ordens de todos "Gyo"s a partir dessa frase: "A KA SA TA NA, HA MA YA RA WA, N" que são as iniciais de cada um dos "Gyo"s)

Obs: a letra L não existe em japonês, de modo que, quando tivermos que escrever ou pronunciar uma palavra estrangeira que tenha a letra L, teremos que substituí-la pela R (o som que o R tem no meio das palavras... exemplo: caRa). O "N Gyo" trata-se do N mudo usado no alfabeto romano. (exemplo: paNda)

Exemplos de Palavras:

Apenas Com o "Ya Gyo"

や	ゆ
flecha	**água fervida**
Ya	**Yu**

Apenas Com o "Ra Gyo"

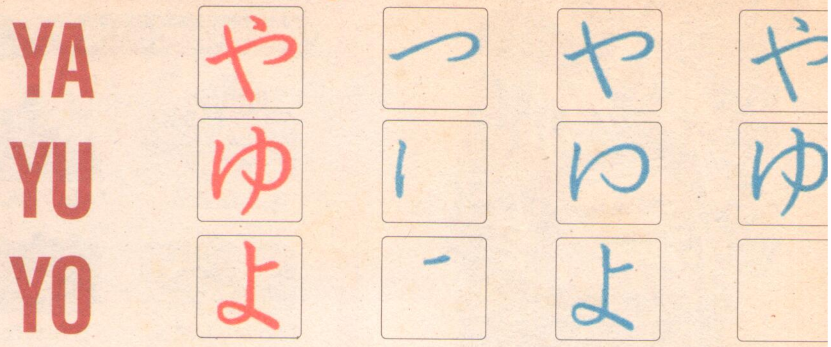
るり
lírio
Ru Ri

Apenas Com o "Wa" Gyo

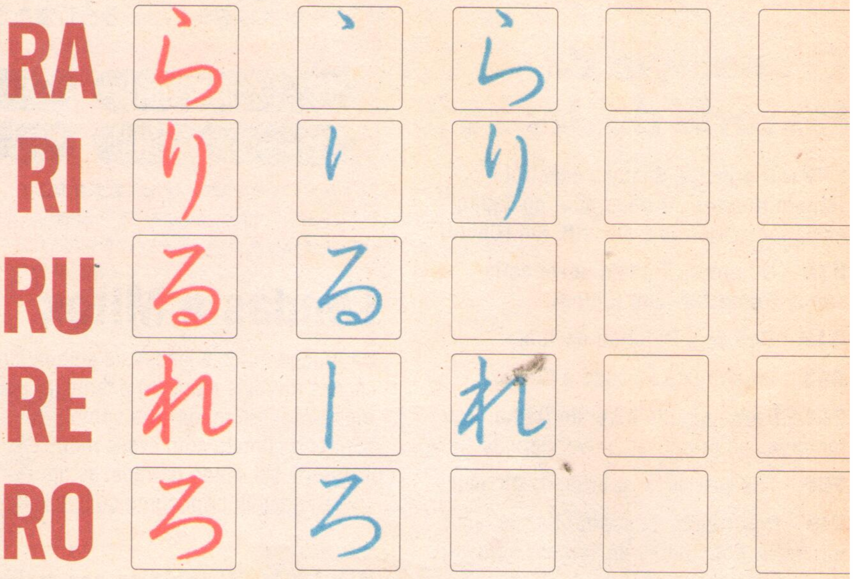
わ
argola
Wa

Na próxima aula, iremos aprender os sons impuros do HIRAGANA. Não percam!

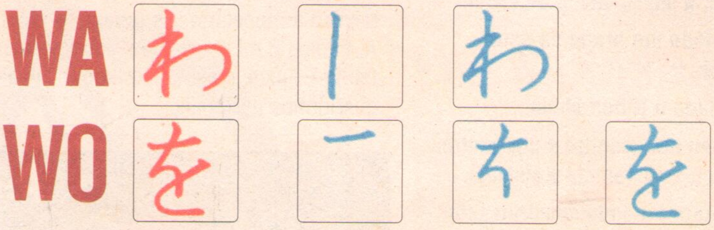
Ya Gyo



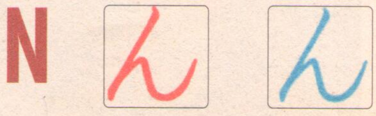
Ra Gyo



Wa Gyo



N Gyo



ERRATA:
Como todos sabem, a escrita japonesa é cheia de detalhes, por isso, às vezes acabamos deixando alguns errinhos passarem. Abaixo seguem algumas correções de aulas anteriores:

ひふ	いす
pele	**cadeira**
Hi Hu	**i Su**

Resposta do número anterior:

なみ	おうさま	むし	ひ
onda	**rei**	**inseo**	**fogo**
Na Mi	**O U Sa Ma**	**Mu Si** **(shi)**	**Hi**

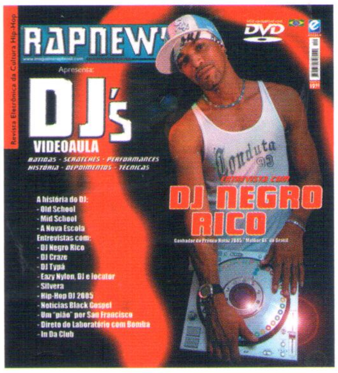
areago
escola de japonês
AreaGO - Escola de Japonês
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624

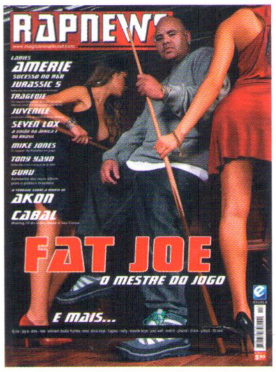
FIQUE LIGADO EM TUDO O
QUE ROLA NO MUNDO DO RAP

Complete a sua coleção

RAPNEWS
MARIAH CAREY
Edição 10

RAPNEWS
DADDY YANKEE
REGGAETON
Edição 11


RAPNEWS
DJ's
VIDEOAULA
DJ NEGRO RICO
Edição 12 (especial)


RAPNEWS
FAT JOE
O MESTRE DO JOGO
Edição 13

RAPNEWS
MARY J. BLIGE
ALICIA KEYS
Edição 14

Adquira as edições anteriores pelo

www.escala.com.br

☎ 3855-1000

Curso de
Baixo
60 MINUTOS
DVD
VIDEO
19,90
Curso de
Baixo
DVD
VIDEO
Baixo
Curso de
Baixo
DVD
Conheça a produção deste fascinante instrumento
Aprenda os conceitos básicos na videoaula superexplicativa
Imperdível canja musical Grupo Gorgonzola

Curso de contra-baixo em DVD

Desenvolva seu talento!

www.escala.com.br
(11) 3855-1000

EDITORA
escala